ПРЕВЮ

# TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Лара се връща към корените си – едно пътуване във времето

84 страници + два плаката: HoMM V: Hammers of Fate WoW: The Burning Crusade

# PC mania

www.pcmania.bg

брой 2 (106) февруари 2007
без DVD: 2.99 лв. с DVD: 3.99 лв.

ПРЕВЮ
## Alan Wake

РЕВЮ
## Phantasy Star Universe

ЕКСКЛУЗИВНО
## Kane & Lynch: Dead Men

РЕВЮ
## Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas

# WORLD OF WARCRAFT
## THE BURNING CRUSADE

+ ПЛАКАТ

**GSM ИГРИ**
- Lost
- Rise of Antares
- Tropical Madness

**ХАРДУЕР**
- Четириядрени процесори – Core2 Quad и Core2 Duo

**СОФТУЕР**
- Сравнение на популярните шеринг клиенти

**КОНЗОЛИ**
- Nintendo Wii
- Guitar Hero II
- The Shield

дистрибуция www.mart.bg
3 600819 012341 02

www.mmtv.bg

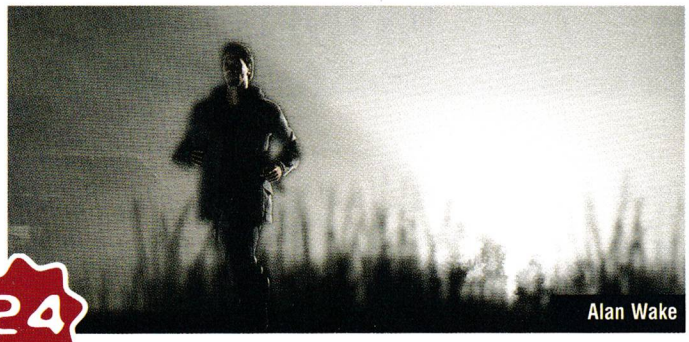
©MMTELEVISION I APACEMEDIA I DESIGN BY ULTRATEAM

ВСЕКИ ДЕЛНИЧЕН ДЕН ОТ 16.00

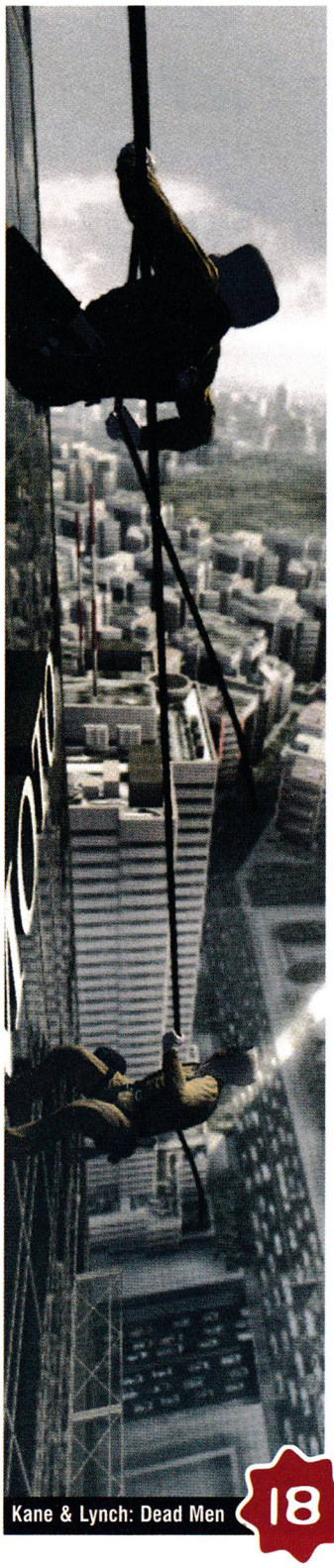
PC mania
www.pcmania.bg
БРОЙ 2 (106) ФЕВРУАРИ 2007

"Направите ли първата крачка, няма връщане назад"

основно правило в парашутизма и Medal of Honor: Airborne


Alan Wake

24


Kane & Lynch: Dead Men

18


**04**
**Коментар**
Когато магията изчезне

**06**
**Класация**
Какво играем през януари?

**08**
**Писма**
И през този месец се завихри обичайният спор – пиратство, конзоли и малко страсти

**10**
**Новини**
Продължение на StarCraft? **10**
iPhone е тук **66**

**12**
**Ревю**
World of WarCraft: The Burning Crusade **12**
Dino Island Deluxe **26**
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas **28**
Blitzkrieg 2 - Fall of the Reich **32**
Runaway 2: The Dream of The Turtle **34**
IL-2 Sturmovik: 1946 **36**
Phantasy Star Universe **38**
Sherlock Holmes: The Awakened **40**
Harley-Davidson Motorcycles: Race to the Rally **42**
DMZ North Korea **44**
Beer Tycoon **46**

**18**
**Ексклузивно**
Kane & Lynch: Dead Men

**20**
**Превю**
Tomb Raider: Anniversary **20**
Medal of Honor: Airborne **22**
Alan Wake **24**

**48**
**Модове**
C&C Generals

**50**
**Ретро зона**
Legend of Kyrandia

**52**
**Тактики**
Medieval II Total War

**55**
**Е-спорт**
Samsung Euro Championship

**56**
**Чийтове**

**58**
**GSM игри**
Lost
Rise of Antares
Tropical Madness

**60**
**Конзоли**
Nintendo Wii – хардуер тест **60**
Guitar Hero II **62**
The Shield **64**

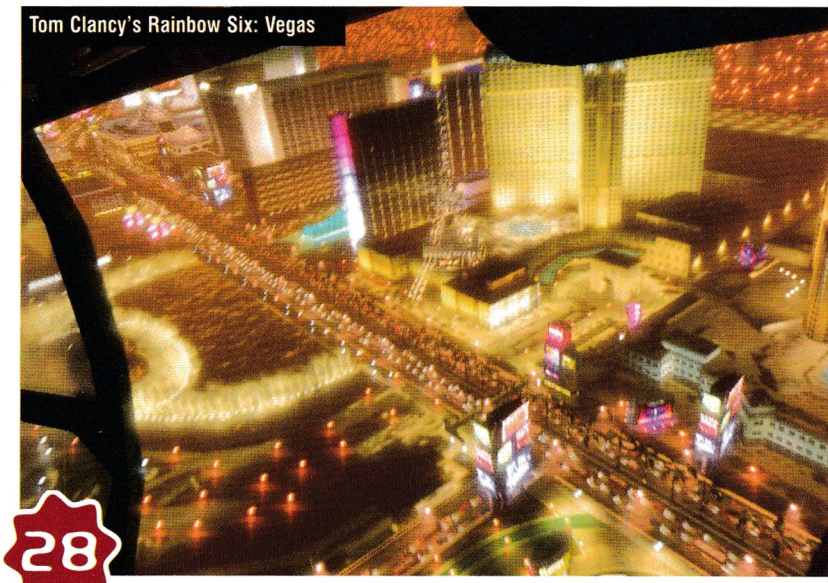
**68**
**Хардуер**
Четириядрени процесори **68**
Конфигурации на месеца **71**

**72**
**Софтуер**
Panda Antivirus + Firewal 2007 **72**
Даунлоудът продължава **76**
Best Free Soft **80**

**73**
**Джаджи**
NEC MultiSync 90GX2 **73**
Sony NW S202F **74**
Netgear WPN824 и WPN111 **74**
Prestigio PMPP-301 **75**
Sony Ericsson Z610 **75**

**78**
**Интернет**
Вселената на Google

**82**
**Цели игри**
Spider
Wario's Revenge 2
Ninja Loves Pirate
Underball
Freak World
Guardian of Paradise



Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas

28

*Георги Панайотов*

# Когато магията изчезне

Още си спомням първия път, когато се впуснах в битката за Market Garden на Battlefield 1942. Тогава дори нямах представа от damage системата в играта, tweak-овете по оръжията и стратегията на битките. Просто играех за кеф, пренасяйки се напълно в атмосферата на Втората световна. Последваха първият полет над пасифика в японски бомбардировач, първото участие в защитата на Курск и т.н., и т.н. Всеки път беше уникално изживяване. Малко по малко се оказа, че съм доста добър в тази игра и бях поканен в един проотбор. Някъде между битките за купата на Матрицата и участието в европейски онлайн турнири магията се изгуби.

Вече не бях просто кашик от немската армия, а Hanz – капитан на втория отбор в ранг листата на европейската BF лига. Различните танкове се превърнаха в предмети, които знаеш точно къде да уцелиш, за да гръмнеш с един удар. А всяка игра се трансформира в кълбо от нерви. Прекарваните с кеф няколко часа на ден бяха заменени от тежки и досадни тренировки. С повтаряща се до безумие рутина, водеща ни до перфектност. А отборът от няколко пича и приятели с общи интересни се раздели на групички със собствен дневен ред. Дойдоха и интригите...

А ти спомняш ли си първия път във WoW, когато свалихте Majordomo? А възхищението, с което се изпълни, когато Ragnaros се появи пред вас? Как ти светеха очите и не ти пукаше нито за епични предмети, нито за DKP, нито за ролове. Просто се кефеше на магията на момента, на неговата епичност. А спомняш ли си след това, когато го направи за 40-ти път? Как само псуваше, че поради еди каква си причина си подминал бленуваната лилава дрешка. Да не говорим за часовете събиране на ресурси преди всеки рейд. Задължителен фарм. Без него – няма рейд, няма Epix. А на теб ти става все по-кофти. Ден след ден сякаш отиваш "на работа" за задължителните си 3 часа събиране на глогинки, поушъни и злато за поправка на строшената екипировка.

Да не говорим за цялата лудница вътре в самата ти гилдия – хора се сърдят едни на други, заговорничат срещу трети и правят мизерии просто ей-така – за идеята. Отново трошиш нерви, а в някои случаи – и нещо повече. За някои стана практика да се основават гилдии, само да се задигне гилд банката, да се крадат акаунти и да се препродават зад гърба ти... Вероятно всички си спомняте случая за китаец, заклал френд заради виртуален меч. Опа, не за меч – за купчина пиксели, за Бога! "Децата нямат спирачки", ще кажеш ти, но тук не говорим само за деца, а за млади хора, че и за баш чичковци.

"Играй си играта" – това е мото на PCM и точно това ти препоръчвам да правиш. Никога не забравяй, че всичко това би трябвало да е само за забавление. Замисли се – струват ли си всички нерви, когато състезателният елемент и спортната злоба заместят магията от играта. Когато очарованието ѝ е избутано от болни амбиции и то за какво – за неща, които не можеш да усетиш в реалния живот, които не ти носят нищо, освен измислена слава сред плеада виртуални герои.

И струва ли си да пренебрегваш близките си, приятелите си, любимите си и най-вече себе си, заради нещо, което след 5 години ще бъде само в архивите на гейминдустрията.

# Ела и пробвай новия
# PLAY STATION 3
# в PLESIO !

PLAYSTATION 3

Конзолата е достъпна само за демонстрационни цели.

Ул. Ангел Кънчев 5; Тел.: 0800 18 200; Факс: 0800 18 300; www.plesio.bg

Понеделник – Петък: от 9:00 до 20:00
Посетете ни и през уикенда от 10:00 до 18:00

PLESIO

powered by Logitech

# PC mania Top 10

## КАКВО ИГРАЕТЕ - ЯНУАРИ 2007

| | | |
|---|---|---|
| ▲ | 1. World of WarCraft | 17.47% |
| ▲ | 2. FIFA 07 | 10.11% |
| ▲ | 3. StarCraft BroodWar | 9.09% |
| ▼ | 4. Need for Speed: Cabon | 7.05% |
| ▼ | 5. WarCraft III | 5.72% |
| ▲ | 6. Counter-Strike | 5.52% |
| ▼ | 7. Heroes 5: Hammers of Fate | 4.70% |
| ▼ | 8. Lineage II | 4.39% |
| ▲ | 9. Football Manager 2007 | 3.88% |
| ▲ | 10. Diablo II: LoD | 3.58% |

През този месец беше някак безсмислено да ви питаме какво играете. Така или иначе всички трупнеха над своя 61-ви левъл и чакаха с агонизиращи тела The Burning Crusade, за да продължат с нови сили любимото занимание на дните си от последните месеци – World of WarCraft. Хитовото заглавие на Blizzard по безапелационен начин е на върха през този месец, сякаш конкуренцията дори не се е опитвала да го измести оттам. Игра за милиони – пари и хора.

През януари така или иначе аудиторията беше по-скоро сдържана и преосмисляща. В началото на всяка нова година човек прави равносметка за старата и си дава дума повече да не прави определени неща.

Ако сте си обещали вече да не изпадате в състояние на остра игрална зависимост, предполагам, че вече е време да се отдръпнете от принудителната пауза и да се хвърлите напред с главата в любимата си страст. Както това правят футболните запалянковци – почитателите на FIFA 07 отново подкрепиха мощно своя любимец. Сърцата на публиката обаче не бяха достатъчни, за да стопят тактико-техническото преимущество на WoW. Затова и само вицешампионската титла.

Трети е BroodWar. За ветеран от неговата класа влизането в призовия диапазон е цяла сензация, което от своя страна буди единствено и само възхищение. Встрани от телешкия възторг, Broodwar за пореден път успя да се намести най-отпред на парада, което иде още веднъж да потвърди респекта на другите участници от белите му коси. Респект вероятно вцепенява и бурните младежки сърца, които продължават да гласуват за BroodWar вместо за друга алтернатива.

Като Need for Speed: Carbon например. Модерна, технически съвършена и по момчешки луда компютърна игра от най-ново поколение. Уви, надпреварите в улични състезания този месец бяха класирани едва на четвърто място. От много мръсна газ добре работещата машина на EA явно превъртя гуми и заора в асфалта...

Пети е WarCraft III. Тази реалновремева стратегия е пряк роднина на BroodWar, като по семейна линия двете заглавия продължават да вълнуват мнозина фенове. Личната ми теория е, че WarCraft III се играе от всички онези, които все още се бунтуват пред притегателната сила на WoW и не искат да признаят, че не биха имали нищо против да погеймят малко. Нищо против, но винаги ще намерят кусур и в уплаха си ще продължат да разцъкват най-любимото си заглавие – добре познатото, добре изиграното, добре харесаното. Игра за масите.

Counter-Strike пропусна да се класира на петото място само с два гласа. Напоследък популярността на киберстражарите и киперапаши отново се повиши драстично. По-притеснителен обаче е спадът в интереса към шестия - Heroes of Might and Magic 5. Вероятната причина за това е временна и играта ще възвърне сили. Феновете на поредицата по природа не са от най-шумните, макар че дружно защитават любимата си игра от зловредни мнения, ако някой си помисли да я обиди.

По същия начин те са прекарали повечко време вкъщи пред мониторите в непрестанен гейминг, вместо да губят ценни минути в гласуване в класацията на PC Mania. Груба грешка, както демонстрира чартът – можете ли да си представите къде би стигнал Heroes, ако решите да не сте инертни?

Осми е Lineage II. Претендентът за българската MMORPG-корона отново беше прост свидетел на раздаването на картите в подредбата на чарта. Безспорните качества на играта не могат да компенсират безспорната липса на верни поддръжници. От липсата на такива не могат да се оплачат деветия и десетия – традиционното им присъствие в чарта потвърждава правилото, че е важно редовното участие с малко. Пък някой ден отново може да изгрее слънце на твоята улица...

### Каква музика слушате, докато геймите?

През този месец ви попитахме каква музика обичате да слушате, докато играете любимите си игри. Често гейминг-ът е описван като асоциално занимание, в което човек потъва безвъзвратно според стандартите на окръжаващия свят. Окръжаващият свят обаче не осъзнава, че гейминг-ът е вселена, в която присъстват всякакви форми на забавление – включително и музика. Повече от половината анкетирани отбелязват, че саундтракът към игрите е достатъчен фонов кулис на заниманията им пред монитора.

И са прави – съвременните игри често включват изпълненията на популярни хип-хоп, рок и поп изпълнители, което практически те освобождава от тежкия избор да настройваш радиоприемника с някаква музика. Радиото впрочем е предпочитаното озвучаване на около 5% от участвалите в анкетата. 18% от хората, изразили мнението си, са нонконформисти и не са съгласни някой друг да определя какво ще слушат – затова си пускат нещо с жици. Рокът се завръща, а с него и неподправеното удоволствие да избиваш гадове във first person шутъри.

Завърнете се и вие на адрес www.pcmania.bg и вижте какъв е следващият въпрос-предизвикателство за съзнанието ви...

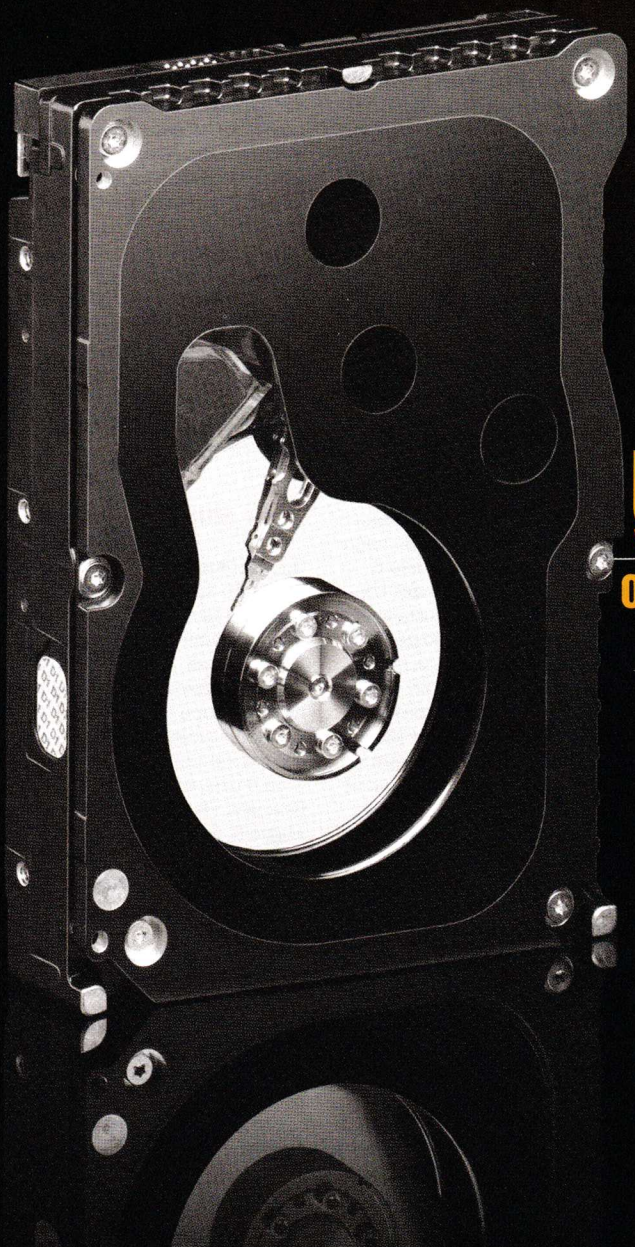
## КАКВА МУЗИКА СЛУШАТЕ, ДОКАТО ГЕЙМИТЕ?

| | |
|---|---|
| Саундтракът на играта | 62.85% |
| Нещо с жици | 18.01% |
| Електронна музика | 9.19% |
| Радио | 4.88% |
| Изключвам си звука напълно | 3.94% |
| Романтични балади | 1.13% |

Western Digital®

# WD Raptor®

10 000 оборота в минута



## Търсите ли силни усещания?

**Открийте ги с най-бързите SATA HDD в света - WD Raptor!**

- 10 000 оборота в минута;
- 16 MB буферна памет;
- 36/74/150 GB капацитет;
- SATA интерфейс (150 MB/s);
- 1,2 милиона часа работа при 100% натоварване[1];
- изключително безшумни
- ниска работна температура
- 5 ГОДИНИ ГАРАНЦИЯ

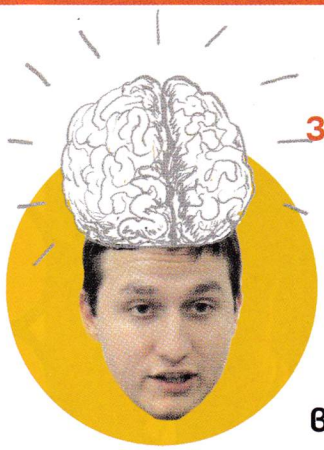
*1 - при други производители 1,2 милиона часа са възможни при натоварване от 20% до 80%*

SOLYTRON СОЛИТРОН

Единствен официален вносител и дистрибутор на Western Digital® за България

Аерогара София, Бизнес сграда Транспрес, ул. "Мими Балканска" 140, тел.: 02 960 23 34, 02 960 23 00; факс: 960 23 99; www.solytron.bg; office@solytron.bg

Търсете дисковете на Western Digital® от серията Raptor® в дилърската мрежа на Солитрон в цялата страна.



**Здравейте, банда читатели на писмата! През новата година започваме устремно и малко хаотично, както си му е редът след празничната еуфория. Малцина изкоментираха новия дизайн в писмата си, но за сметка на това форумът беше препълнен със суперлативи. Изчервихме се, установихме, че циганката, дето ни хвалеше, може и да е умряла, но читателите здраво ни четкат. А в писмата и през този месец се завихри обичайният спор – пиратство, конзоли и малко страсти. Човешко е.**

Сашо Бойчев

## Протест на омерзените от спам

Уважаема редакция на PC Mania,
Още от първия ред искам да отправя предупреждение, че положението е сериозно. Това смахнато писмо е обиколило 12 пъти Земята, ходило е 2 пъти до Марс и един път до Луната, заедно с Армстронг (Руски учени пробваха да го изпратят в бутилка по морето, ама понеже беше много дълго – то не се събра само в една, а изпразването на втора такава бутилка доведе до лека умствена парализа, пеене на химна и ужасен махмурлук на другия ден). Щом четете това писмо, вие се обричате на дългограйно и мъчително, изпепеляващо мозъка чудене, откъде за Бога се взе то. А истината е, че някой ОГРОМЕН КРЕТЕН му се е вързал и го изпратил на всичките си "абунаци". И те от своя страна от липса на сериозно занимание и интелект, са му подражили. Искам да ви предупредя и да се замислите: Пример 1: Непрестанните съобщения тип "Skype ще... еди-си що-си (най-често вирус щял да ти изяде процесора, или някаква промоция от екипа на Skype)... изпрати го на всички."
Решение 1: Ако някой от екипа на тази програма има нещо да ви казва, няма да си прави труда да казва на един човек и да го моли да ви предаде съобщението. Човекът си има e-mail-ите на всички. И по нормален начин може да драсне 1-2 реда!
Пример 2: "Щом четеш това писмо, значи някой те обича. А сега стани от стола, завърти се 3 пъти, застани на главата си, намисли си името на човека, който обичаш, покажи среден пръст на баща си и ако той те напсува, значи човекът, за който мислиш, те обича също! Ако не изпратиш това съобщение на всички абонати, то до 3 дни и 20 мин. на залез слънце ще те уцели заблуден метеорит!"
Решение 2: Ако сте достатъчно тъп, за да се вържете, значи сте загазили! Така и така ще умрете или изпод някой метеорит или от боя на разгневения баща, поне можете да спасите от същата съдба останалата интелигентна част от човечеството, като не изпращате това писмо на никого!
И накрая, уважаема редакция! За да премахнем тази цялостна заблуда, моля изпратете това писмо на всички редакции, които познавате! За да могат читателите най-после да спрат да си спамят по цял ден (авторът се смее злорадо).
P.S. Елвис е жив!

*Диян Десков*

*Каза го така добре, както бих си го помислил и аз самият. Умилих се. Сълза на гордост се заформи на ръба на лявото ми око – гордост, че има още някой на този свят, който внимава в детайлите...*

## Анти-антипират

Здравейте, маниаци, здравей и ти, мое списание. Направо към проблемите:
1. Много се разпространи това "Пиратството ограбва". И аз съм на мнението, че пиратството ограбва, но за мен ограбва само тези, които не са "пирати". По предаванията (компютърните предавания) казват: "Не сваляйте игри", "Не дърпайте игри, това развяля удоволствието ви". Кажете ми как да не дърпам, като баща ми взима 600-700 лв. на месец, а като махнем данъците, стават и по-малко. Една игра струва 80-100 лв. и повече, и при всичко това аз не играя само 1 игра. Играя поне по 5-6. Подкрепям хората, които са на моето мнение.
2. В миналия брой един човек беше писал против конзолите. Беше казал, че управлението е било по-трудно и графиката на компютрите била по-добра. Аз имам PlayStation и PlayStation 2 подарък от вуйчо ми от Англия. Управлението е много ама много по-лесно и се усеща много повече напрежение, защото тъй нареченият джойстик вибрира я при падане от скейт, я при блъскане в мантинела и др. Също така конзолата е удобно преносима и може да си я носиш навсякъде. Той питаше, защо игрите излизат първо за конзоли. Аз ще му отговоря. Излизат първо за конзоли, защото в западните държави, и в Америка и Канада почти няма човек без конзола. Къде смяташ, че ще има по-голяма печалба. В Европа (Източна) за компютър, или в Америка, Канада и западните държави за конзола. Всичко е в парите. 3. Искам да попитам дали сте писали статия за MU Online и ако не, ще напишете ли, защото това е една много зарибяваща игра, а като не я знаех, се подигравах на приятелите ми, защото нали MU (крава и от там мууууууууууу). Надявам се да ми публикувате писмото.

*Чао засега.*
*Атанас Николов*

*Наско, само да кажа, че драмата не е в заплатата на баща ти, а в безумността на кампанията. Какво точно ограбва пиратството на скулптора Георги Чапкънов? Аз не съм чувал за "ментета" на монументални авторски пластики. А иначе има доста заглавия, които се предлагат за 10, 20 или 30 лева. Разбира се, ако намериш Need for Speed: Carbon за 20 лева, съм готов да се хвана на бас, че дори няма да се замислиш да се занимаваш с пиратски копия :-) За съжаление цените на най-новите заглавия са ориентирани към средните доходи в държавите от ЕС, а ние сме в дъното на таблицата. Да се надяваме, че в близките години нещата ще се променят.*

## Пет минути слава

Здравейте отново, г-н Бойчев.
Пиша Ви за пореден път... Поздравявам целия екип за добре свършената работа през тази 2006 година. Да сте все така добри в жанра и да станете популярни дори и в Европа. П.П. Г-н Бойчев, много съм недоволен от факта, че не показахте където и да е имената на хората, превеждали Heroes of Might and Magic 5. Е, да и аз съм там, но уважете труда на хората. Моля Ви. Моля цялата редакция. Покажете някакво каре или нещо друго.
Ваш фен и геймър от класа –

*Иван Коджаниколов*

*За всяка добре свършена работа са нужни пет минути слава. Нека те започнат да текат сега! Междувременно можем просто да поиграем малко Heroes...*

## Конзолни илюзии

Здравейте, аз съм един отскорошен фен на списанието ви. За-

почнах да го чета от началото на 2006-та и искам да продължавате така. Ама да мина към темата, наскоро си купих конзола, защото ми писна от PC игрите. Хареса ми играенето на конзоли, ама после научих за нова версия на тази конзола. Чудя се как да седя с крак в нещата, като постоянно излизат нови и по-скъпи неща. Ако човек има конзола, то тогава скоро ще излезе нова, ако има PC, тогава ще излязат игри с по-високи изисквания. Геймдивелъпърите не си дават и сметка за игрите си, че някои няма да могат да ги играят. Искат само да спечелят повече пари. Благодаря за вниманието.

*Ваш фен,*
*johnygiant*
*Григор Топалов*

*Истината е, че конзоли излизат на доста по-големи продуктови цикли в сравнение с PC-хардуера. PS 2 издържа повече от седем години на пазара, като през цялото време хардуерното съдържание на "черната" кутия не беше променяно.*
*Сравни сега с периодите, на които е разумно да ъпгрейднеш PC-то си. Ако си се сдобил с конзола преди старта на PlayStation 3 (в следващите седмици в Европа), значи си уцелил изгодна цена, но не и изгодна сделка.*
*Не се коси – все още има достатъчно заглавия и за ретро-играчката ти...*

## Кой е кон с капаци

Ся на мене направо ми втръсна от цялата тая паплач дето е по-късогледа и от окьоравял виетнамец. К'ви са тия олигофрени дето не само не знаят други игри освен CS и WC (моето съкращение също не е случайно), но и се присмиват на всеки, осмелил се да пробва нещо различно. Ти му викаш, че пробвал нещо ново, а той още преди да те е чул, започва да ти се подиграва, че си играл на някоя "Барби игричка".
Бахти ограниченото племе. Та те знаят ли какъв труд и пари ми коства да постигна това ниво на CALL OF DUTY, а веднъж да ми се хвали к'ви глави прай на контрата и то с хак. Ай, че класната ме гледа на криво и може да пострадам. Поздрави на Пламен Димитров. Бате, продължавай в същия дух.

*Георги Митев*

*Късогледи те не са, но положително са страхливи. Важното е да не им се връзваш. Вземи и ти смени малко обаче това Call of Duty, защото и при теб ми се струва, че липсва мотивацията да опиташ нещо ново и различно... Един WoW например?*

## Всичко се връща

Здравейте, здравейте!
Пиша ви с проблем на сърцето. Наскоро си сложих една игра. Невероятна я определят повечето геймсписания, но до момента на мене не ми е дала точно такива основания. Бих я нарекъл недодялана. Нека ви споделя защо. Появи се проблем с подкарването ѝ. реди да си помислите нещо от сорта на: "Тоя като не си гледа конфигурацията..." бих искал да я споделя. Разполагам с: CPU: Не съм сигурен за точния модел, но мисля, че е AMD 2,3GHz или нещо друго, НО се равнява на 2,7GHz Pentium 4. RAM: 1GB DDR, Video: nVidia GeForce 5900 – 128 Mb, Platform: Windows XP SP2. В системните изисквания се казва, че изисква 2GHz Pentium 4, 512Mb RAM и 128Mb videocard, която поддържа DirectX 8.1. Е, добре – аз долу-горе (без видеото) поддържам дори максималните изисквания. Тук е големият ми въпрос: Защо не мога да я играя нормално? На най-ниски, или най-високи изисквания играта ми насича! Свалих си (еми нелегално, как) една така наречена "кръпка", в чието инфо се пише, че поправя този проблем. Е, не стана. Умолявам ви, помогнете ми, че не искам да се отказвам от тази джитка. Вие сте единствената ми надежда.
Много поздрави!

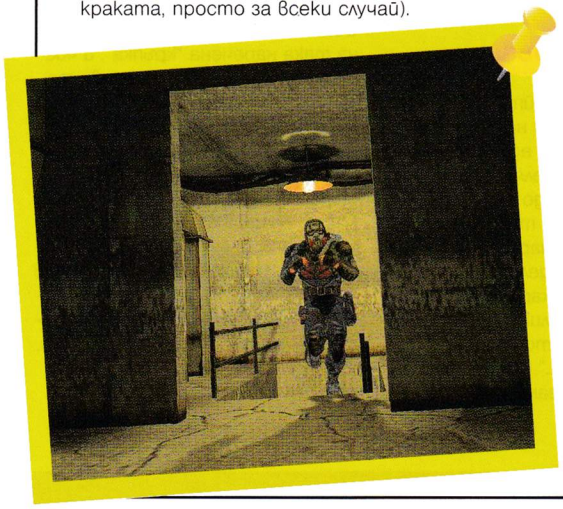
*Голям ваш фен –*
*Mitizaro Димитър Михов*

*Купи си легално копие. Съдбата те наказва, че "крадеш", хи-хи.*

## MIXED

### Точна дата за S.T.A.L.K.E.R.

Най-накрая точната дата за шутъра S.T.A. L. K.E.R. е вече факт. 22 март е заветният ден, в който ще разцъкаме многократно забавяния триизмерен сървайвъл екшън от първо лице на фирмата GSC Game World. Дали разработчиците ще спазят обещанието си? Остава ни единствено да стискаме палци (включително и на краката, просто за всеки случай).



### От създателите на Dark Messiah

FiringSquad разкриха малко повече информация за The Crossing - най-новата игра от Arkane Studios - авторите на Arx Fatalis и Dark Messiah of Might and Magic. Действието в този екшън, представляващ необичайна смес от сингъл- и мултиплейър елементи, ще протича в Париж. Френското правителство е рухнало и в града цари пълен хаос. Освен всичко друго обаче играчите ще преминават и в една паралелна реалност в Средновековието, където рицарите тамплиери не са се разпаднали, а всъщност са поели управлението в свои ръце. Засега The Crossing се очаква да види бял свят през 2008-ма година.

### Анонс на Galactic Command

3000AD и Дерек Смарт най-накрая са се захванали със създаването на нещо различно от поредицата Battlecruiser/Universal Combat. Новият проект на компанията се казва Galactic Command и отново ще ни пренесе в космоса. Според авторите това ще представлява Freespace-подобна екшън геймка, която ще види бял свят за PC и Xbox 360.

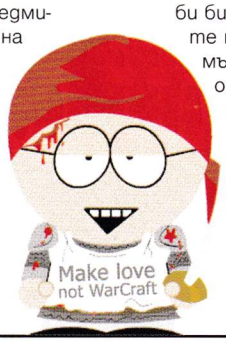
### Поредното GTA дело

При нормални обстоятелства най-много да се прозинем от отегчение по повод за поредното дело срещу Grand Theft Auto. Настоящият случай обаче предизвика и лек гърч от хилеж. Според The Philidelphia Inquirer мъж е предявил федерално обвинение срещу разпространителите от Take-Two Interactive заради скандалния Hot Coffe - т.нар. секс мод за San Andreas. И по-точно, защото компанията не предложила на своите клиенти да им възстанови парите заради него. Когато бащата научил за мода, той конфискувал играта от своя син. Сега си представете как точно изглежда детето - когато делото е заведено, младежът е бил на... 20 или 21 години!

## WoW MANIA

### Осем милиона фенове на World of WarCraft

Blizzard Entertainment за пореден път се похвалиха, че са достигнали нови WoW рекорди! Малко преди премиерата на The Burning Crusade над осем милиона души из целия свят (над 2 в Северна Америка, над 1,5 в Европа, над 3,5 в Китай...) имат активни акаунти в World of WarCraft. Можем само да гадаем колко са те в момента, няколко седмици след излизането на експанжъна. Ако WoW бе държава, тя щеше да се нареди на деветдесет и четвърто място в света по популация между Азербайджан (7,961,619 граждани) и Бурунди (8,090,068).




### Sword of a Thousand Truths стана реалност!

В древните легенди, носещи се из офисите на Blizzard, се говори, че преди време, в далечните дни, когато World of WarCraft тепърва била създадена, един от програмистите на това MMORPG решил да постави в нейния свят епичното оръжие Sword of a Thousand Truths. Но когато станало ясно, че то е прекалено силно и би било свръхопасно в ръцете на който и да е геймър, било премахнато и оставено на съхранение на гигабайтов флаш драйв. Според предсказанията (на един обикновен счетоводител!) обаче един ден играчите, които могат да боравят с въпросния меч, ще се разкрият пред расите на Азерот и администраторите на Blizzard...

Така и станало. В един светъл ден Стан, Кени, Ерик и Кайл от South Park успели да изтребят 65,340,285 прасета (всяко, от което им дало по 2 точки експириънс), за да качат левъл достатъчно, че да се опитат да убият постоянно злия Дженкинс! Това бил човекът, който играел на WoW всеки ден в продължение на година и половина и достигнал нива, които Blizzard смятали за недостижими. Точно тогава станало ясно, че тези дебилни деца са единствените, които могат да боравят с Меча на хилядата истини. Единствените, които ще спасят Азерот! Но да се върнем към действителността - от измислен меч, използван в епизод 1008 на South Park (Make Love, Not WarCraft) с цел унищожението на умопомрачения Дженкинс, избиващ привърженици на Алианса и геймастъри от Blizzard, Sword of Thousand Truths се превърна в реалност. Той присъства в The Burning Crusade под формата на PVP награда (в т.нар. Arena система). Да, не нанася 120 DPS, не изгаря цялата мана при удар и не дава 80 стамина, но все пак е изкован според специалните изисквания на Салзман!

# TO BE CONTINUE

## Просто поредният футболен симулатор?

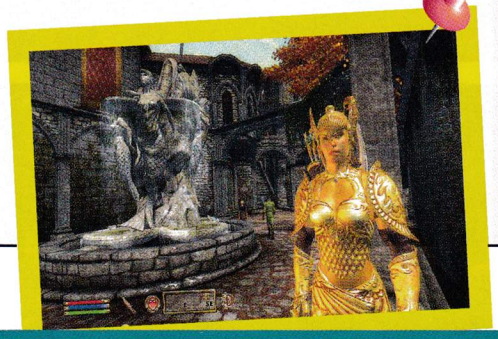
Electronic Arts анонсираха разработката на UEFA Champions League 2006-2007 - техният n-ти на брой футболен симулатор, който този път ще центрира върху клубните отбори и Шампионската лига. Играта е поверена на EA Canada и се очаква да излезе на 23 март ексклузивно за Xbox 360. След това са планирани версии за PlayStation 2, PSP и мобилни телефони (а на територията на Европа - и за PC).

## SOLDNER 2 на хоризонта

От официалния сайт на SOLDNER - Marine Corps научихме, че в момента протича разработката на SOLDNER 2. Над него се трудят gEasy Development, а не авторите на първата част (WINGS Simulation, които затвориха врати в началото на миналата година). В анонса се съобщава, че втората част ще бъде изключително мултиплейър ориентирана и би трябвало да излезе през последното тримесечие на 2007-ма година.

## Shivering Isles – истинският адон за Oblivion

Ако си мислите, че Knights of the Nine бе същински адон, значи сте се излъгали - това бе просто малък комплект от модове, обединени от общо заглавие. Bethesda обаче подготвят нещо повече. Според PC Zone адонът Shivering Isles ще ни предложи над тридесет часа геймплей, още куестове, предмети и чудовища. Огромна порта се отворила край Nibben Bay и ще ви отведе директно в разкъсаната от войни територия Shivering Isles, ръководена от Sheogorath. Засега разширението се очаква през второто тримесечие на 2007-ма.



## Още и още престъпления

Ubisoft обявиха разработката на CSI: Hard Evidence - поредната детективска игра, основаваща се на култовия телевизионен сериал "От местопрестъплението". Тя се разработва от Telltale Games и би трябвало да излезе на пазара през пролетта на 2007-ма. Геймърите отново ще могат да се присъединят към Гил Грисъм, Катрин Уилоус и всички останали от екипа, разрешаващ най-сериозните убийства в Лас Вегас. Освен всичко останало може да очаквате подобрена система за събиране на доказателства и още мини игри в лабораторията.

# RUMORS

## Продължение на StarCraft?

Естествено, това е поредният слух. На пресконференция за The Burning Crusade него член от екипа на Blizzard е намекнал, че до края на 2008-ма е много вероятно компанията да обяви разработката на още една StarCraft игра (освен конзолния Ghost, за който се говори от доста време). Ако това се окаже вярно, феновете на фантастичната стратегия могат доволно да потрият ръце.

## Driver Parallel Lines и за PC?

След като Ubisoft се сдобиха с правата над поредицата Driver и закупиха нейните разработчици от Reflections, в нета плъзнаха слухове, че най-новата част Driver Parallel Lines - поредният посредствен клонинг на Grand Theft Auto - ще се появи на пазара и за PC, и за конзолата Wii. Дали това е така, ще разберем с течение на времето.

## Тесла за LotR: The White Council?

1Up.com разпространиха слуховете, че за голямо съжаление Electronic Arts са прекратили разработката на The Lord of the Rings: The White Council - ролева игра, основаваща се на култовите филми на Питър Джаксън, в която ще може да поемете управлението на човек, елф, хобит или джудже, за да се превърнете в истински герои на Средната Земя. Все още нямаме официално потвърждение от компанията-гигант, която засега е запазила мълчание. Но като че ли тя не би оставила в забвение подобен продукт, чийто потенциал е повече от очевиден.

# ОЧАКВАЙТЕ ТОЗИ МЕСЕЦ

| | |
|---|---|
| **Jade Empire Special Edition** | 2k Games |
| **Galactic Civilizations II: Dark Avatar** | Stardock |
| **The Sims 2: Seasons** | Electronic Arts |
| **Sam & Max, Season 1, Episode 4 – Abe Lincoln Must Die!** | Telltale Games |
| **UFO: Afterlight** | Cenega |
| **EverQuest: The Buried Sea** | Sony Online Entertainment |
| **The Settlers II: The Next Generation The Vikings** | Ubisoft |
| **Dreamlords** | Lockpick Entertainment |
| **Supreme Commander** | THQ |

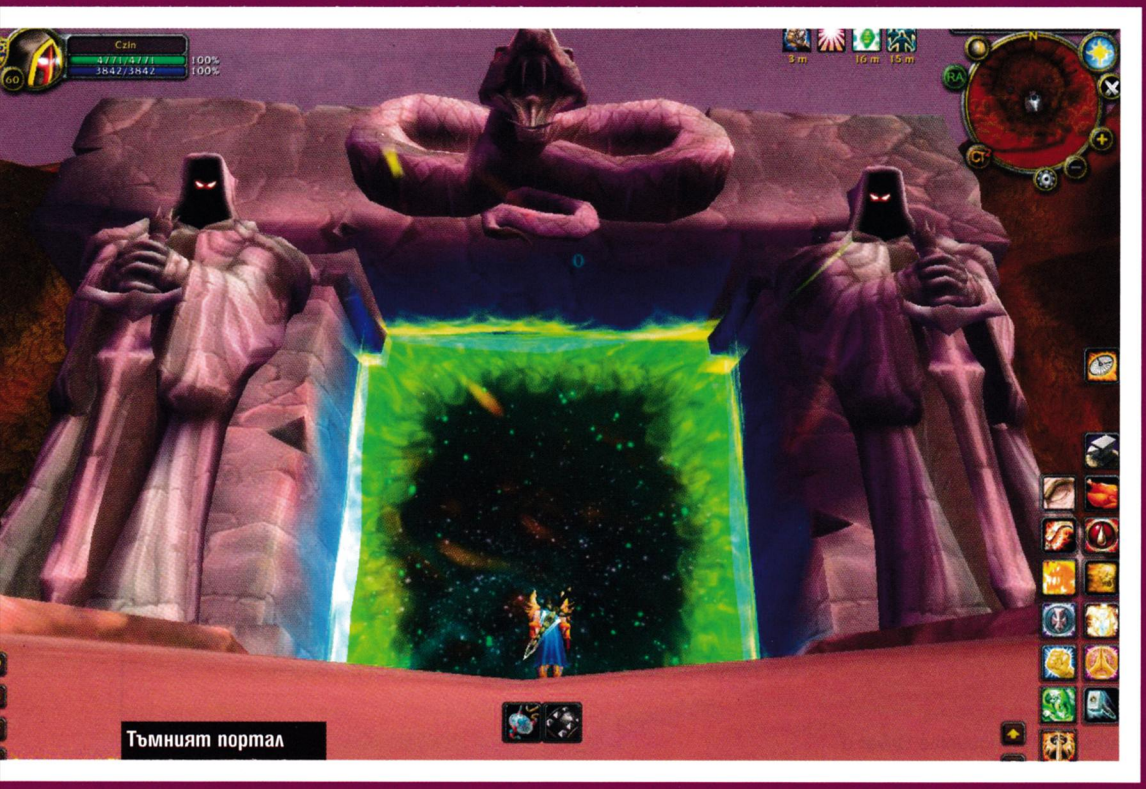
Това са дати, обявени от фирмите разпространители, които е възможно да бъдат променени.

| | |
|---|---|
| Жанр: | **MMORPG** |
| Издател: | **Blizzard / Vivendi** |
| | **www.wow-europe.com** |
| Изисквания: | **P 800 MHz, 1 GB RAM, 64 MB 3D Video** |
| Брой CD: | **4** |
| Платформа: | **PC, Mac** |
| Мултиплейър: | **Да** |

*Пламен Димитров*

Ще прекраме ли още три години в света на WarCraft?

# World of WarCraft: The Burning Crusade



Тъмният портал

Чудя се какво да кажа за World of WarCraft, което да не е било споменавано преди. Трудна задача. Около играта се изляха тонове мастило и все още няма единно мнение за нея. От една страна тя прескочи границата от осем милиона потребители, от друга страна съществува една струва ми се не по-малка група хора, които не я харесват особено и я анатемосват, когато им падне. А някои от тях всъщност въпреки това я играят... Няма верен отговор – всеки решава за себе си. И дали ще разцъкваме играта по цели нощи, за да ви падне "оня меч/щит/каска" или твърдо ще се разграничавате от "наркоманите WoW-аджии", зависи само от вас. :)

Не е било лесно и на Blizzard, докато са търсели отговор на въпроса какво и как точно трябва да се пипне по иначе суперуспешната им игра, за да се оправдае цял експаншън, при положение че играчите свикнаха на масивни пачове с новости, които отгоре на всичко са безплатни. Мисля, че са се справили доста добре и забавянето от около две години си е заслужавало чакането.

Предварително се извинявам, че част от статията трябва да бъде написана на WoW-жаргон. Просто няма как да обясня в детайли в рамките на няколко страници концепции, развивали се вече три години. Дано накрая да ви е станало ясно за какво говори "наркомана уоуаджия". Някой следващ път ще пуснем и речник на wow-жаргона за онези, които живеят извън този свят.

## Отвъд Тъмния портал

Макар да се сдобих с копие от играта още в 1.00 ч. сутринта на 16 януари, докато я инсталирах, бях обзет от твърдото убеждение, че няма да мога да я играя поне седмица. Просто имах лоши спомени от дните след предишните "обикновени" пачове – модовете спират да работят, сървърите падат и се появяват отново през няколко минути, страницата на Blizzard също не работи, огъваща се под тежестта на милиони даунлоудъри, а за всеки оправен бъг са се появили пет нови. Представете си учудването ми, когато никоя от тези мрачни прогнози не се сбъдна! Инсталацията мина безпроблемно (като изключим малката паника около местонахождението и евентуалната липса на четвъртия диск, поставен на най-неочаквано място). Ъпгрейдването на акаунта в експанжън такъв стана факт само след петшест опита. Бях пред началния екран само след някакъв си половин час – наистина неочаквано кратко време предвид предишни издънки и мъчения, на които съм бил подлаган. Въпреки че стотици играчи се бяха засилили през Тъмния портал към новия континент Outland, сървърът се държа героично и не се предаде, дори лаг-ът (забавянето) беше съвсем поносим. Явно Blizzard са си взели бележка и най-накрая са наели поспособен екип по техническа поддръжка.

Първото ми впечатление от Outland беше чисто и просто – wow! Новият свят не изглежда като нищо, което сме виждали досега. Един поглед към небето, осеяно с магически сияния и тук-там по някоя летяща скала, ни убеждава, че вече определено не сме в Азерот. Независимо дали става въпрос за пустинята на Hellfire Peninsula, блатата на Zangarmarsh или горите на Terokkar – Дренор изглежда и се усеща по различен начин, а дизайнът на зоните определено е по-разнообразен и авангарден. Със сигурност няма да скучаете докато разкривате новите територии. Важно е да се отбележи, че в Outlands има един неутрален мегаполис (Shattrath), който играе ролята на "столица" и за ордата, и за алианса. За щастие в него има еднопосочни (!) портали, които водят към големите градове на двете враждуващи фракции.

## Пътят "60→70"

Един от неприятните странични ефекти на пускането на цял

нов континент е, че незабавно цялата популация на сървъра се изсипва в него да види що за чудо е. Особено в първите няколко дена, стартовата зона в Outland беше буквално залята от стотици хора, опитващи се да правят едни и същи куестове. При настъпилата поголовна сеч на всяко мърдащо NPC в района беше същински подвиг да изпълня дори най-елементарните задачи, а в пиковите часове – направо невъзможно. За щастие от Blizzard са помислили за този проблем и времето, за което се появяват нови гадини, е значително намалено в някои територии – това не решава проблема изцяло, но го прави доста по-поносим.

Не се съмнявайте, че ще изминете доста път, докато достигнете завишения таван на развитие – 70-то ниво. Говореше се, че пътят от 60 до 70 ще е толкова дълъг, колкото от 1 до 60, но не е точно така – преди да започна да пиша статията, първият играч-седемдесетка вече беше реалност. Постижението му – само 28 часа. Това, разбира се, е направено с активната подкрепа на цяла гилдия и е планирано специално заради рекорда, така че не се надявайте да стигнете макс нивото за един уикенд. Лично аз не смятам да си давам зор.

По трасето към финала трябва да ни помогнат и новите таланти, които всъщност видяхме още преди няколко пача. Всеки клас получава още десет точки, които да сложи в някое от трите "дървета" на талантите, което прави изпълними някои невъзможни досега комбинации, но ще трябва да почакаме известно време, за да видим пълния ефект на промените. Само като препоръка – ако сте лекуващ клас (поп, паладин, шаман) и смятате да вдигате нива соло, най-добре сложете точките си за таланти поне временно в дървото, предназначено за нанасяне на щети. Противниците в Outland не са прекалено лесни и ако се опитвате да се биете с тях с таланти за лечител, ще се забавите твърде много, докато развиете героя си на макс. Но все пак вкусове – всякакви.

## Треска за лилаво

Естествено, по маршрута ще попаднете на много и най-различни нови предмети. Blizzard твърдят, че са се погрижили да има плавен преход между екипировката преди и след 60-то ниво, но всъщност ми се струва, че малко са пипнали нещата в полза на играча. Ако предметите по героя ви са синьо-зелени и не особено адекватни, очаквайте да сменяте по нещо буквално след всеки куест. Новите джунджурийки са адски добри, дори и да са зелени или сини, и се вземат доста лесно за качеството си.

Ако пък сте облечен с епични предмети, не очаквайте да намерите нещо по-добро, веднага щом прекрачите портала. Също така важи старата максима, че колкото по-добри неща имате, толкова по-лесно ще ви е вдигането на нива. Така че спокой-

Един от най-забавните куестове – въздушна бомбардировка

Някои от противниците ви са наистина доста странни

### Промените в Азерот

Не мислете, че покрай цялото суетене около Аутленд Азерот не е пипнат. Напротив, купонът започва именно там. В стария свят ще отворят врати две инстанции, добре известни на всеки Іогеманиак. Едната е Каразан, кулата на магьосника Медив, Последния пазител. Тя е първата нова инстанция за 10 човека и по сведения от бетата ще ни предложи неща, които никога не сме виждали преди. Как ви се струва да поиграете шах, само че с високи три метра фигури? Или пък да участвате в специално представление в Операта, където трябва да разнебитите Дороти, Тенекиения човек, Плашилото и Тигъра. А защо не WarCraft-ската версия на Ромео и Жулиета?

Другата сериозна инстанция са дългоочакваните Caverns of Time, позволяващи ни да пътуваме през времето и да посетим места като стария Тарен Мил (преди завземането му от немъртвите), където да помогнем на Трал да избяга от плен, да участваме в отварянето на Тъмния портал рамо до рамо с Медив и дори да вдигнем оръжие срещу демона Архимонд и Пламтящия легион в битката за Маунт Хиджал. Това се очертава да бъде топ инстанцията на TBC, съответно с най-добрите награди. Не бързайте да се радвате обаче – за да влезете вътре, трябва да преминете през ужасно дълга серия от куестове с над двадесет стъпки, което ще ви отнеме месеци, а защо не и цяла година. Но поне ще си заслужава напълно, след като имате шанса да съпреживеете едни от най-величествените моменти в историята на WarCraft!

На лов за извънземни край Зона 52

но – последните две години събиране на предмети не са били напразно. Отново, ако сте лечителски клас, силно се надявам да сте събирали и по-нестандартни за ролята си оръжия и брони – от онези, дето истинските DPS-класове (специализирани в правенето на щети) все мърморят, когато им ги вземе лекар. Става дума за добри двуръчни оръжия и брони с повечко + critical strike chance и attack power за паладините, предмети с + shadow damage за свещениците и т.н. Вдигането на нива и без това е тегаво за този тип герои, така че ако не сте се запасили както трябва и нямате група, пригответе се за доста дълги и протяжни битки с мобовете (компютърните противници). Препоръчвам ви също така да се запасите с каквито консумативи намерите за добре – бинтове задължително, някои еликсири и т.н., помагат доста.

Най-добрите предмети отново идват от така наречените инстанции. За незапознатите – това са различни локации с елитни противници, където групата ви трябва да се справи с предизвикателствата сама и няма опасност да бъде изненадана от човешки опоненти. Известни са и като dungeons или "тъмници". В The Burning Crusade има десетина такива, което е една приемлива цифра в сравнение с вече съществуващите. Някои са реализирани на принципа на крилата – едно крило за 5 играча нисък level, друго за 5 с високо ниво, трето за raid (максимум до 25 човека) и т.н. Освен това дори лесните инстанции могат да бъдат опитани повторно в режим "heroic" – със същите, но този път доста по-силни противници, пускащи, естествено, по-добри предмети.

Най-големите raid инстанции, от своя страна, вече са за 25, а не за 40 човека. Много правилно решение, защото, който не е опитал, само той не знае колко е трудно да организираш още 39 човека да правят каквото им се каже. И особено да го правят добре. Досега обикновено една централна група от 15-20 човека мъкнеше останалите на гърба си, но на това се слага край – вече всеки ще трябва да си знае ролята и да я върши ефективно. Най-трудната инстанция засега изглежда The Black Temple, убежище не на кого да е, а на самия Илидан Стормрейдж, самообявилия се господар на Outland. Тя обаче още е затворена, тъй като така или иначе ще мине известно време, преди някой да може да я пробва сериозно. Между другото, системата за получаване на най-добрите доспехи от инстанции вече е леко променена – вече не вземате готовата броня от тялото на убития бос, а вземате нещо, наречено token (аз им викам стотинки :)) и го занасяте на определено NPC, което ви дава съответното парче от комплекта. Това се прави, за да се избегнат досадните ситуации, при които групата убива даден бос месеци наред, а някой предмет не пада и не пада. Относно старите raid инстанции – те стават на практика ненужни, освен като тренировка за по-горните. Не че са толкова безполезни, но са загуба на време предвид съкровищата в Аутленд.

## Ако "тъмниците" не са ви по вкуса

Другият възможен източник на лъскави джунджурийки са професиите. Досега полезността им се ограничаваше основно до една-две рецепти, а останалата продукция беше със съмнително качество и твърде неприятно съотношение разходи за материали/полза. Вече не е така – добавени са доста нови неща за изработване, като се набива на очи сравнително голямата липса на глупави и безполезни стоки, струващи много пари. Особено облагодетелствани са ковачите, които получават възможност при максимален skill да си изковат някои доста сериозни оръжия, сравними с тези, падащи от последните инстанции. Тук заслужава да се отбележи, че в играта са добавени две взаимно изключващи се фракции, които ви дават ексклузивен достъп до коренно различни различни върхови рецепти. Неприятният момент е, че вдигането на репутация към едната автоматично кара другата да ви намрази. Така че съобразете внимателно избора със своите професии и с рецептите, които тези фракции предлагат.

Най-интересното нещо в тази област, естествено е новата професия – Jewelcrafting. С нея можете да създавате най-разнообразни пръстени, огърлици, всякакви trinket-и, разни фигурки и какво ли още не. Но най-интересни са скъпоценните камъни, които могат да бъдат поставяни в дупки по някои предмети и по този начин – увеличат ефективността им. Това е система, заимствана директно от друга игра на Blizzard – Diablo II. Комбинациите от точно определени за дадения предмет камъчета носят още бонуси. Общо взето тези скъпоценности поставят разделителната линия между два сравними предмета, от които единият има socket-и, а другият не.

Короната на гъзарията при предметите са чисто новите летящи ездитни животни. Те, както и обикновените, идват в две разновидности – бърза и бавна, но за жалост са само два вида (грифон и уивърн) и няма отделно същество за всяка раса. Те ще са ви необходими, за да достигнете някои иначе недостъпни територии. Управлявате ги сами и можете да хвърчите с тях, където си искате, но само в Outland, не и в старите континенти. Цената им, или по-скоро цената на умението,

Гробище за дракони

Ездитното животно на Дренаите - слонът Дъмбо

Outland е преден пост на Пламтящия легион

което ви позволява да ги яздите, е доста внушителна – 1000 злато за бавната версия и 5000 за бързата. Но не бързайте да се стряскате – златото в TBC направо тече като река. Всички куестове дават солидни парични премии, а ако сте добре облечен, въоръжен и продавате предметните награди, за нула време ще имате цяло състояние. Това е контрирано отчасти от високата цена за ремонт на епичната екипировка, но така или иначе е твърде малко вероятно да имате парични проблеми.

Другият голям аспект на играта – битките играч срещу играч (или PvP) – също е претърпял промени. На първо място вече вероятно знаете за промяната в Honor системата – няма стълба от рангове, а всеки печели точки поотделно и с каквато скорост прецени за добре. Това беше малък реверанс от Blizzard към по-обикновените си, не-hardcore потребители, които нямат възможност или желание да отделят цялото си време за играта. Въпреки протеста на някои играчи "ама защо им давате лесни еріс-и", според мен промяната е за добро.

Второ, идеята отново се измества към по-малък брой участници в мелетата с въвеждането на новите Арени – малки стадиони за гладиаторски битки между два отбора. Тимовете действат на принципа на гилдиите и могат да са от двама, трима или петима участници, които се бият със съответния противников екип. Сблъсъците са кратки, безпощадни и на принципа "последния оцелял", така че най-вероятно ще допаднат на опитните PvP-ери, които не обичат, когато битките им се проточват излишно дълго. Когато стигнете заветния level 70, ще започнете да печелите и арена точки, с които да купувате екипировка, а Blizzard обещават на всеки три месеца да пускат и нови награди. Отделно е добавен и нов Battleground (бойни полета на принципа на инстанциите, чието съкращение BG направи България известна сред голям брой играчи:)). Тя е смесица от два стари – хем има знамена, които да бъдат задигани, както в Warsong Gulch, хем има и стратегически точки, които трябва да бъдат контролирани възможно най дълго, подобно на Arathi Basin.

## Новите обитатели на света на WarCraft

Черешката на тортата са двете най-забелязващи се новости в играта, а именно двете нови playable раси – Кървавите елфи (Blood elves) и Дренаите (Draenei).

Елфите са докарани почти до лудост от постоянната жажда за магия, която ги мъчи след унищожаването на Слънчевия кладенец (Sunwell) от армиите на Артас. Те искат нещо, което бившите им приятели от Алианса не могат да им дадат – постоянно засищане с магия, граничещо с вампиризъм. Затова те се обръщат към другия лагер – Ордата, и сключват съюз с "лошите". Двете страни по договора не си вярват особено една на друга, но нямат друг избор, освен да се понасят в името на общата кауза. Лидерът на Кървавите елфи – Кael'Тас Сънстрайдър е заминал за Дренор и вече не командва армиите им, а най-вероятно сам се е докарал до умопомрачение под влиянието на Илидан. Обградени отвсякъде от територии на немъртви и все още мъчещи се да възстановят хилядолетното си кралство, Кървавите елфи определено имат за какво да се борят.

Те са единствената раса в играта, която няма клас Войн като избор. За сметка на това имат достъп до друг клас, засега уникален за Алианса – паладините. Историята около това как е възможно Светлината да се използва за зло е доста объркана и съшита с бели конци, така че няма смисъл да я преразказвам. Стартовата им зона е доста различна от останалите и с интересен дизайн. Столицата им Силвърмуун е огромен и адски впечатляващ град, с два аукциона, множество пощенски кутии и всякакви дребни, но впечатляващи, детайли като ефирни пердета, наргилета, задвижвани от магия, летящи саксии или гигантски каменни кули. Недостатъкът на града е, че е адски далеч от всички полезни локации (Тъмния портал например) и най-вероятно ще остане празен след определен момент, което е много, много тъжно предвид красотата му. Земите на кървавите елфи са

### Минутка за история

Outland е името на разрушена от космически катаклизъм планета, позната преди под името Draenor. След интересен времеви парадокс един орк на име Броксигар бива забелязан от Пламтящия легион, чиито лидери са впечатлени от качествата на тази раса и те решават да я присъединят към легионите си. Хиляди години по-късно Pit lord-ът Манорот най-накрая открива родния свят на орките и ги поквасява, превръщайки ги в ужасяващи машини за убиване. Те подлагат на жесток геноцид другите обитатели на планетата – дренаите. По същото време един от висшите вождове на орките – Нер'Зул, с помощта на Последния пазител Медив, успява да отвори магически портал към друг свят. А именно към планетата Азерот, дом на хората, елфите, джуджетата и т.н. Последвалото нашествие на зеленокожите довежда до две опустошителни войни, а когато армиите им са разбити, Алиансът изпраща на Draenor малък отряд, който да затвори Портала и да предотврати по-нататъшни инвазии. За съжаление демоничните заклинания на орките излизат извън контрол и малко след като Порталът е затворен, гигантска магическа катастрофа почти унищожава планетата, разкъсвайки я на парчета. В наши дни орките са излекувани от проклятието, но нищо не е в състояние да възстанови полуразрушения им свят, останките от който вече са под контрола на Илидан. А Тъмният портал отново е отворен...

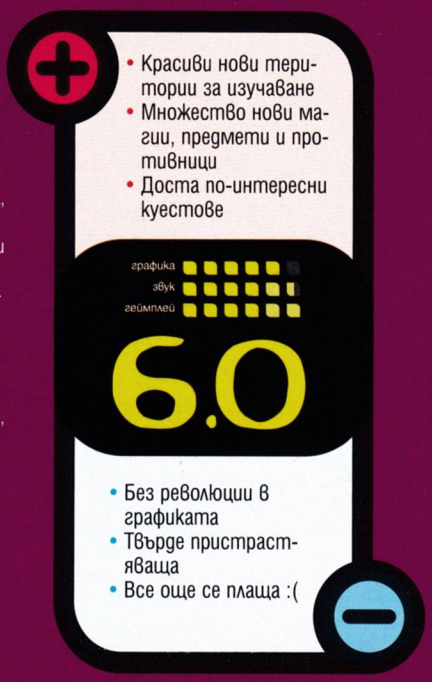
Магическите кули на елфите, поддържани от крехка магия

пропити от история и можете да видите например откъде точно е минала армията на Артас, превзела и опустошила града преди няколко години.
Дренаите от своя страна не са родом от Азерот. Те са последователи на ученията на Светлината и затова са безмилостно преследвани от Пламтящия легион. Те идват на Азерот посредством космическия кораб (!) Екзодар и общо взето корабокрушират на планетата. Настняват се на малък остров близо до бреговете на Калимдор и превръщат останките от кораба си в своя нова столица. Чрез тях Алиансът получава и една по-"мускулеста" раса, каквито са Таурените за Ордата. Но по-важното е, че дренаите по някакъв начин придобиват шамански умения (обяснението е сравнимо по дебилност с това за кръвавите елфи и паладините), по този начин, правейки ексклузивния ордски клас достъпен и за Алианса. Естествено, след тези промени стартовите зони на елфите и дренаите бяха препълнени съответно от паладини и шамани, но това е разбираемо. Казаното за Силвърмуун важи и за Екзодар – адски красив и изпипан град, но ужасно отдалечен от всички важни локации в света и е просто обречен да остане безлюден, след като сте минали определено ниво и нямате нужда да се връщате обратно. Очаква го съдбата на Дарнасус и Тъндърблъф, което, както казах, е страшно жалко.

## Няма да минем и без оплаквания

WoW: TBC е игра, която безспорно ще ни закове пред мониторите за доста дълго време, но не съм сигурен в коя графа да сложа това – към плюсовете или към минусите. Дори да забравим за това за момент, джиткатa има и някои кофти моменти. Най-вече това е остарялата ѝ графика. Както знаете, тя се задвижва от модифициран графичен енджин от времето на WarCraft 3, който дори не ми се мисли колко е стар. Вярно, в някои пачове бяха нанесени съществени подобрения по визията, но общо взето картината не се е променила много. Единственото, което спасява TBC от по-ниска оценка в тази графа, е страхотната дарба на художниците и дизайнерите на Blizzard, които успяват да измъкнат най-доброто от иначе грохналата графична система. Визията на играта може и да е стара от технологична гледна точка, но трудно би могла да се нарече грозна – просто всичко е изпипано до страхотни детайли и има стил, а това поне според мен е по-важно от всякакви реалистични лицеви анимации и водни отражения. Изключение правят паладинските брони, които са грозни, та чак не могат да се гледат, в 95% от случаите. ;)
Не ми хареса също накъде зави историята и по-точно начинът, по който направи завоя. Това е по-скоро мое мнение, отколкото критика, но смятам, че историята на вселената на WarCraft беше изкривена доста неприятно, за да бъде нагодена към механизмите на онлайн-ролевите игри. Например решението да няма специфични за двете фракции класове герои беше чисто и просто резултат от неуспеха на дизайнерите на играта да балансират добре паладините и шаманите, а външният вид на Кървавите елфи (особено женските) е опит да се изравни съотношението в популацията "Орда – Алианс" чрез една по-красива раса за иначе, да си го кажем направо, доста грозноватата Орда. Историята направи от WarCraft това, което е, и според мен не е редно тя да бъде поправяна толкова грубо. Но в крайна сметка историята си е на Blizzard, могат да си я продължават, както намерят за добре.
Трябва да призная също така, че ще се наложи едва ли не отново да се уча на играта – от година и нещо бях свикнал да ходя основно до големите raid инстанции и цялото това вдигане на нива в момента ми е малко странно. Предполагам, че и с други играчи е така. Вкарани са и много нови формули за разучаване, шансът за crit удар е променен от процент в рейтинг, добавена е нова статистика resilience (за избягване на критичен удар) и какво ли още не. Но какво пък, играта е тук и ще остане за дълго, от сега отписвам поне една година джиткане на каквото и да било друго. Все пак, WoW си е WoW. Ако не ви е страх от пристрастяването – вземете си я, определено си заслужава. Ще се видим в руините на Outland!

Неутралният Shattrath City е столица и за Ордата, и за Алианса



Работата е почасова, с основно работно място - вашият домашен компютър.
Няколко пъти в седмицата ще има срещи на екипа, които ще се провеждат в офиса на студиото.

Моля, изпращайте вашето CV и кратък текст - защо смятате, че сте подходящи да работите като гейм дизайнер, на адрес: career@mastheadstudios.com не по-късно от 31.03.2007г.

EARTH RISES AGAIN

## Станете част от екипа

**Masthead Studios търси да назначи Гейм дизайнери, които да се присъединят към екипа, разработващ българското MMORPG Earth Rises Again (ERA).**

# www.igrai-era.com

Спечели GeForce 7800GT и акаунт за затворения бета тест на ERA

## Конкурс за най-добра история към Earth Rises Again

Втори ежегоден конкурс за най-добър разказ към разработваното в България MMORPG - Earth Rises Again

Тема на разказа: Животът След Пречистването
Място на действието: остров Ентера и/или град Сал Витас
За повече подробности посетете сайта на ERA: www.igrai-era.com или форумите на играта: http://forums.earthrisesagain.com

Срок за участие: 31.03.2007г.

MASTHEAD STUDIOS

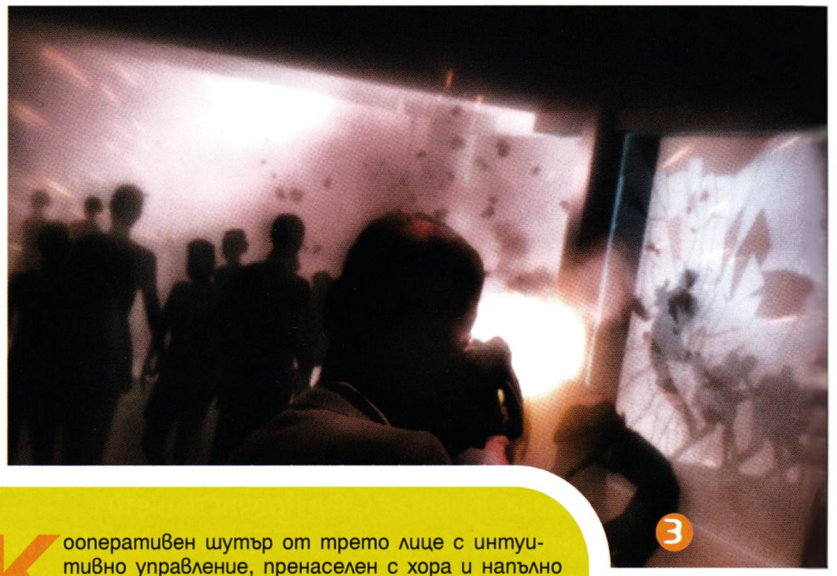
HOT SHOTS

Жанр: **Екшън**
Издател: **Eidos**
**kaneandlynchdeadmen.com**
Излиза: **2007**
Платформа: **PC, XBOX 360**

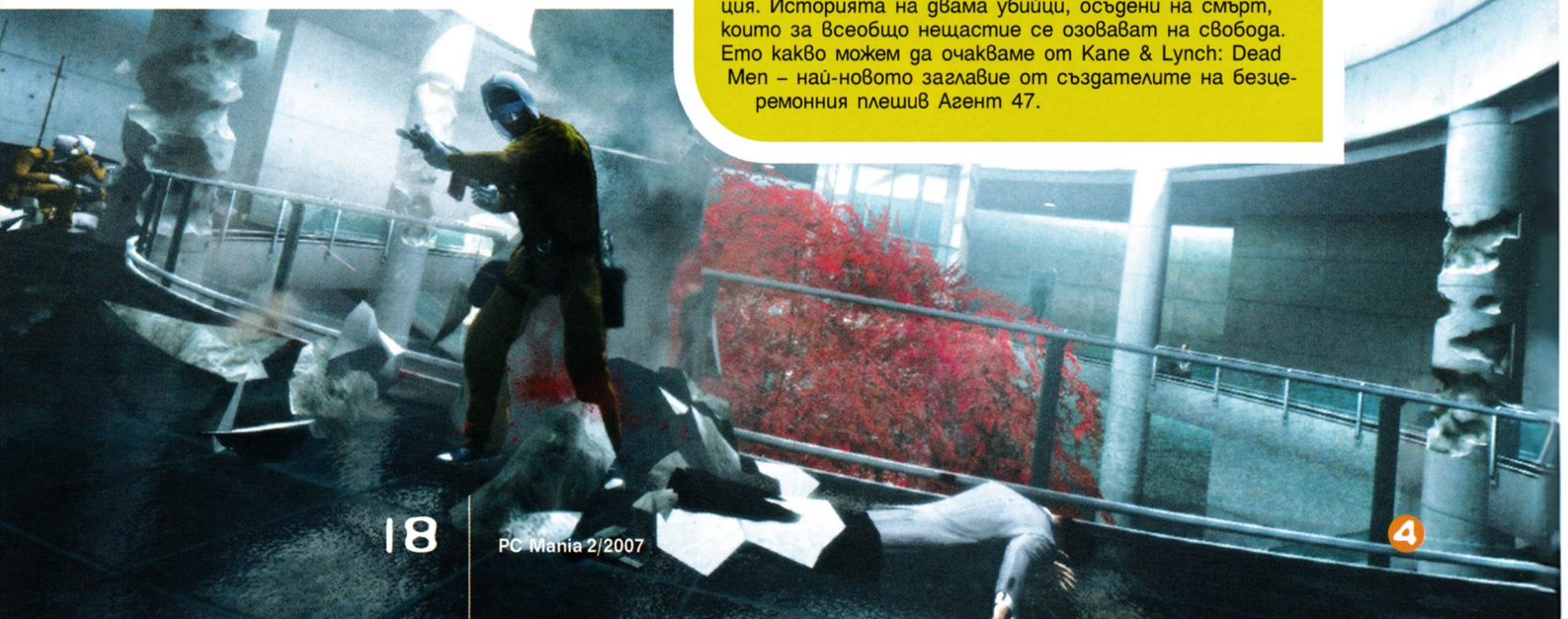
*Владимир Тодоров*

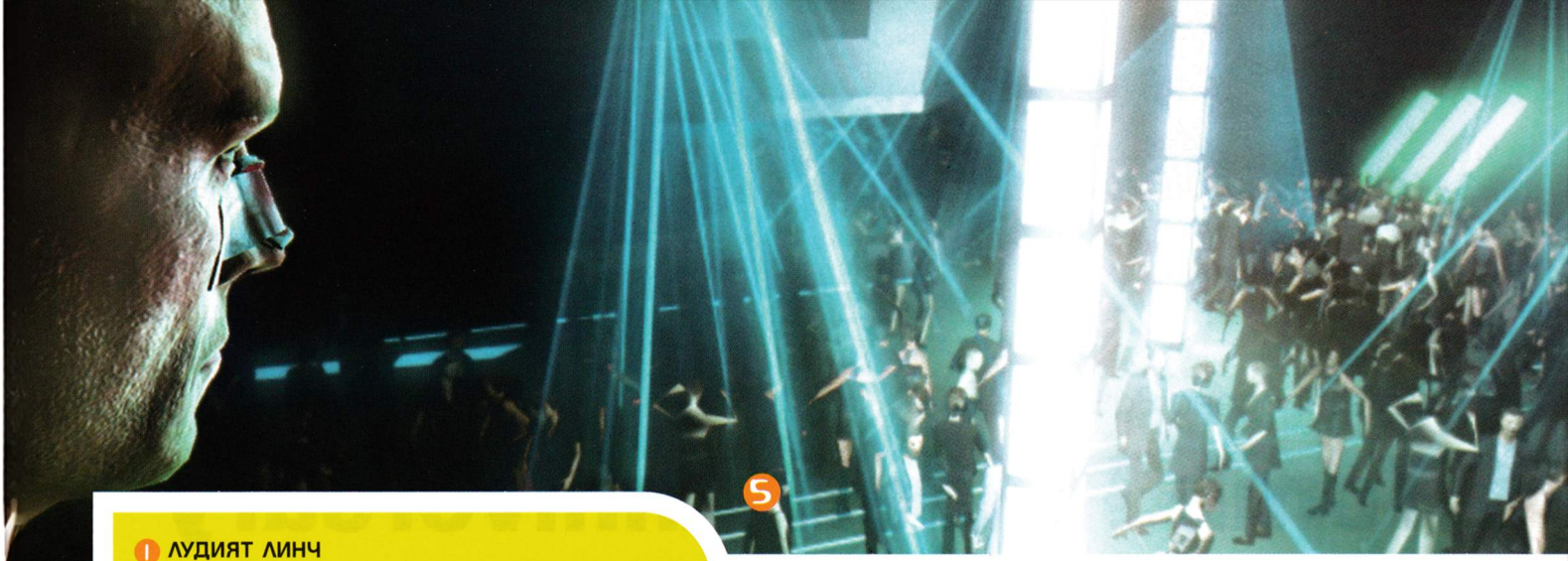
Дуо антигерои в най-дивашкия и извратен екшън от години насам!

# Kane & Lynch: Dead Men



Кооперативен шутър от трето лице с интуитивно управление, пренаселен с хора и напълно унищожими нива. Едно опасно и постоянно изменчиво съдружие, гарнирано с брутално отношение към доброто и злото. Всичко това ще се разгърне пред вас на фона на история, която един ден може да порасне до същинска холивудска продукция. Историята на двама убийци, осъдени на смърт, които за всеобщо нещастие се озовават на свобода. Ето какво можем да очакваме от Kane & Lynch: Dead Men – най-новото заглавие от създателите на безцеремонния плешив Агент 47.





### 1 ЛУДИЯТ ЛИНЧ

По време на игра ще управлявате Кейн – психически по-стабилния тип и ще трябва да държите партньора си под контрол. А той е буен, избухлив и се хвърля в бой с главата напред.

### 2 ПРЕСТЪПНА ИДИЛИЯ

Острите предмети, мотаещи се пред нечие лице, гарнирани със здрава хватка за гръкляна, вършат чудесна работа за сплашване.

### 3 СВЕТЛИНАТА В ТУНЕЛА

Когато Кейн умира, екранът ще се замъгли и обагри в червено, а камерата ще започне да се мести непохватно. В подобни моменти ще станем свидетели на една от най-гениалните идеи от години насам – моменти от миналото на героя ще минават като на филмова лента, за да получим повече бекграунд инфо.

### 4 A-A-AND ACTION!

Играта ще прилича повече на Freedom Fighters, отколкото на Hitman. Ще е в пъти по-стилна и с далеч по-комплексни герои. Визуално (и като екшън сцени) ще напомня на "Жега", а като история и общо настроение – на "Мъж под прицел".

### 5 МРЪСНИ ТАНЦИ

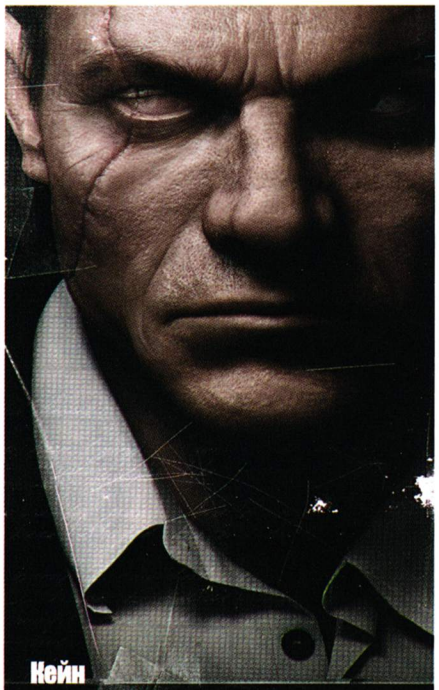
Кейн и Линч ги чака огромен нощен клуб с буйна тълпа, през която да си пробият път и да отвлекат дъщерята на местния престъпен бос. И когато Кейн започва да танцува със своя пистолет, настава хаос от пищящи и препъващи се един в друг тийнове.

### 6 УБИЕЦ НА ЛАМИНИРАНИ ПРОЗОРЦИ

Как се влиза в подобна сграда в Токио? Като поставите експлозив на правилното място, който да направи огромна дупка в стената. След това положението е ясно – време е за екшън!

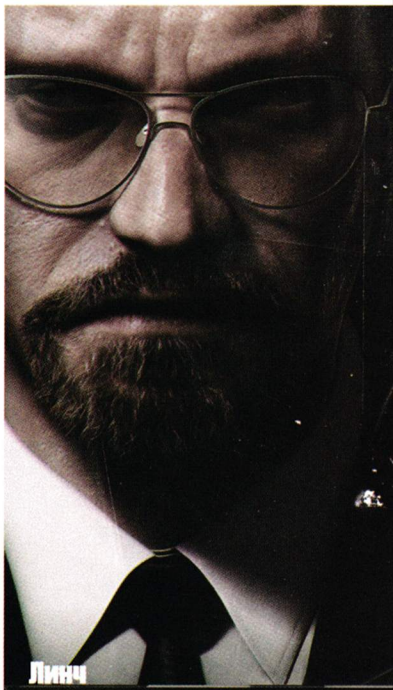
### 7 БАНДАТА НА КЕЙН

Играта ще предложи сравнително елементарна система за даване на заповеди на спътниците ви (максимум осем на брой). От малкото демонстрации си личи, че AI-то не се нуждае от много наставления.



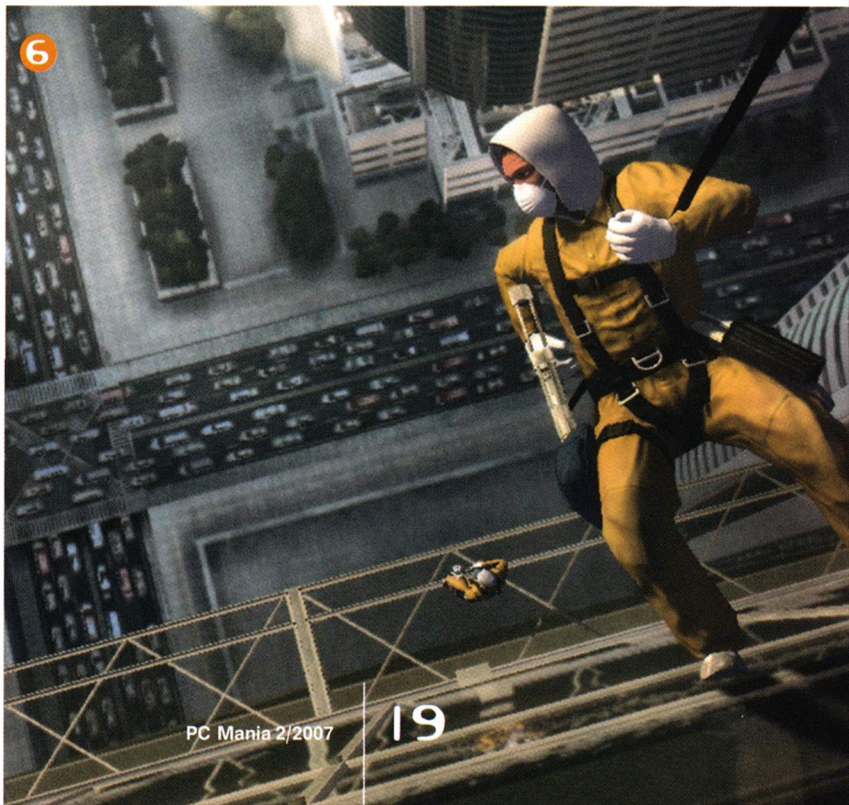
**Кейн**

Животът му рухва след смъртта на малкия му син и той се превръща в един от най-опасните наемници в престъпния свят.



**Линч**

Шизофреник, който една сутрин се събужда до разфасованата си съпруга.



Жанр: **Екшън-приключение**
Издател: **Crystal Dynamics**
**www.tombraider.com**
Изисквания: **P 1.2 GHz, 512 MB RAM**
Излиза: **пролет 2007-ма**
Платформа: **PC, PS2, PSP**
Мултиплейър: **Не**

*Лили Стоилова*

## Облагородено вдъхновение

# Tomb Raider: Anniversary

Според художника Салвадор Дали, за да създадете шедьовър, трябва дълги часове да се взирате в красотата на даден пейзаж, докато тоновете му не потъмнеят и слънцето не скрие прелестните си лъчи от него. На следващата сутрин съвсем рано напуснете мястото и забравете за него. Така желанието да изкажете тази емоция остава неутолено и когато след дълги години на странстване се завърнете и се уверите, че реалността е вдъхновила това желание, моментът за нещо изключително най-после е настъпил.

При Tomb Raider, както при всички значими неща, конкретиката се изменя, но принципите остават същите. И може би е назрял моментът най-ценното измежду многото отново да изпъкне, тъй като то, независимо дали е най-доброто в този конкретен случай, е първото от седемте. И сега е моментът да видим дали то бе така единодушно обявено за гениално, защото беше ново, и днес ще открием същия блясък у него, или може би дори ще видим още повече красота. А може би ще видим точно толкова, колкото сами си позволим...

Съвсем скоро ще играем Tomb Raider: Anniversary. Това издание на играта пресъздава първата история за приключенията на Лара Крофт и се възползва максимално от изтеклите десет години. От техническия прогрес. От първоначалното вдъхновение - историята на първата игра, вече оценена от ретроспективна гледна точна от повечето критици и фенове. От възможността за нов дизайн на нивата (като разполагате с управление, доста сходно с това в TR Legend). Така не преиграваме нещо вече познато и едновременно с това са запазени най-запомнящите се моменти, които са доразвити, като са използвани новите възможности.

Сега се замислям, че десет години са доста време и е редно да ви осигуря

### едно кратко пътуване назад във времето

Лара Крофт е наета да открие древния артефакт Scion. По пътя си тя открива, че е малка частица от един доста по-голям план и разбира се, не може да се примири с подобно обезличаване. Разследвайки произхода на древния предмет, се налага да постави под контрол поредната легенда, която отново може да се окаже жива, въпреки че сме си мислели, че населява само нашето въображение. Изключително приятна изненада е фактът, че геймплеят ще е напълно нов. От доста време имаше слухове, че играта ще бъде преработена, но винаги оставаше съмнението доколко това ще доведе до успех. Още по-обещаващ, поне от трейлъра, изглежда фактът, че наистина запомнящите се моменти пак ги има, но изглеждат в пъти по-впечатляващо. В трейлъра виждаме намек за появата на тиранозавъра, който нееднократно е оглавявал класациите за най-плашещ момент в цялата поредица. Виждаме също и как Лара се изправя срещу по-ситни динозаври и една мечка, която, въпреки че уж си е нормално животно, също беше сред добре изпипаните моменти при първата си поява в играта. Лично аз изпадам почти в умиление, все едно виждам стари, дълго загубени приятели - познавам ги тия гадинки. И същевременно виждам как са се разхубавили през годините... Направо се просълзих. Определено си заслужава да обърна внимание и на модела на самата Ла-

Скок в неизвестното

Така се посрещат стари приятели

- Невероятна детайлност и красива визия
- Наличието на основа – едно класическо и обичано заглавие с добра възможност за надграждане
- Нов геймплей

- Прекалено големите очаквания, които известността на първата игра поражда
- Има опасност авторите да затънат в прекалено познатото или да залитнат към прекалено новаторство

ра - според авторите тя винаги ще изглежда съвсем като жив човек. И всяка година въпросното твърдение би трябвало да се доближава все повече и повече до истината. Сега обаче е моментът, в който създателите казват нещо още по-впечатляващо и предварително пуснатите материали убедително го потвърждават. Този модел на Лара ще бъде доста близо до визията на реален човек, но не толкова, колкото технологиите го позволяват. Най-после е настъпил моментът сами да поставим границата и според авторите Лара ще е дотолкова реална, доколкото някога сме искали да я видим, без да използва максималните възможности на технологията. И наистина, визията е впечатляваща - при добро качество на картинките забелязваме дори порите по кожата на героинята! Същевременно всички материи ще са толкова осезаемо истински, че ще си личи кое какво е, без да се разчита единствено на нашето въображение. Но, свикнали да виждаме красиви игри, това вероятно няма да се стори така впечатляващо. Бързам да ви припомня, че в първата игра, Лара дори е с коса, вързана на нещо като кок, защото е имало трудности при анимиране на плитка. И така, ако сте сред по-наблюдателните, вероятно сте забелязали, че в кратките FMV анимации героинята ни беше с плитка, а по време на играта - не.

## Да не говорим само за Лара обаче

- едно от неоспоримите предимства на играта винаги са били екзотичните и безкрайно вдъхновяващи дестинации. Малкото, което засега издателите ни позволяват да видим, е един свят, в който световъздушната перспектива краси и най-дребните детайли, давайки им реално положение в пространството, и най-реални тонове на цвета. А във въздуха дори прехвърчат прашинки! Моделът на Лара пък (съжалявам, че пак се връщам към него, но ентусиазмът ми няма край) е изтъкан от анатомично правдиви мускули и провиждащи се повърхности на кости! Т.е. сега героинята не е съвкупност от кубчета и сфери... Виждаме кичури разрошена коса. Дори отделни мигли. Фактурата на кожения колан се чете. Пра-прастарият и така популярен костюм на Лара със синята блузка и панталонките вече не буди въпроси защо е от някаква странна лъскава, подобна на латекс материя. Сега джинсите са си джинси, защото се вижда точно кое конче от материята как е втъкано в цялото. Виждат се и шевовете. Всичко, което авторите са си пожелали, е станало реално.

Остава и последното им желание да се сбъдне. И както по приказките, то трябва да е най-важното. Остава хората наистина да са така добре настроени към тази нова визия на нещо в някаква степен все пак познато, че целият този труд да се осмисли. Остава и новите елементи в играта да са достатъчно добре балансирани със старите. Изобщо нека се надяваме, че излизайки от това така примамливо комерсиално блато, в което смело са нагазили, авторите ще спасят поредицата, а няма да се удавят, подведени от илюзиите си. Каква е границата между новото и старото и дали те ще постигнат добър баланс, ще разберем през пролетта на 2007-ма.

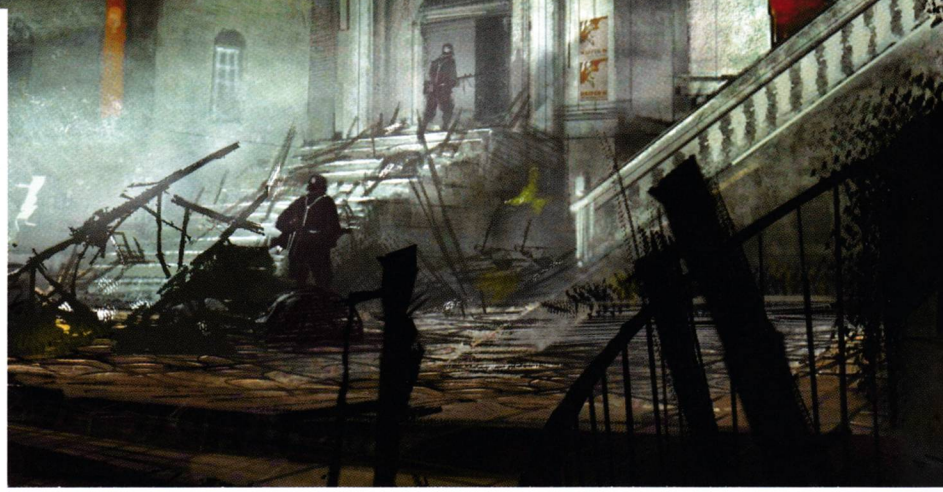
Жанр: **Шутър**
Издател: **Electronic Arts / EA Games**
**www.moh.ea.com**
Платформа: **PC, PS2, PS3, XBOX, XBOX360**
Излиза: **средата 2007 г.**

*Асен Георгиев*

"Направите ли първата крачка... няма връщане назад" – основно правило в парашутизма

# Medal of Honor: Airborne

Само от теб зависи къде ще се приземиш – пред картечното гнездо или зад него



Наистина не е за вярване, но се очертава продължението на поредицата Medal of Honor, наречено Airborne, да се превърне в една от най-добрите части от културата сага. Преодолявайки всички отрицателни характеристики на своите предци, тази игра ще се опита да ни представи събитията от Втората световна война, разгледани под един поразличен ъгъл. Идеята на програмистите от EA Games е да ни предоставят възможността да се превъплътим в образа на младия Бойд Травърс – редник първи клас от 82-ра въздушнодесантна дивизия на американската армия, както и на специалиста в незабелязаното проникване и проправяне на път Еди Ла Пойнт.

## Нелинеен геймплей!

Един от основните недостатъци на всички предишни игри от серията Medal of Honor беше техният линеен геймплей. Този проблем беше по-ярко изразен в първите части на поредицата, където полето на действие беше дотолкова редуцирано, че геймърът се чувстваше като затворен в тунел, движейки се по бойното поле. Разбира се, тогава и мисиите бяха с фиксирани начало и край. Сега обаче нещата ще стоят по-коренно различен начин. Благодарение на факта, че ще започвате всяка нова задача, скачайки от самолет, началните точки на мисиите ще бъдат различни. Където се приземите, от там ще започнете. Тази характеристика на новия триизмерен шутър на EA Games автоматично изключва възможността за линейност в геймплея.

## Какво да очакваме?

След като сгънете прилежно парашута си и се гмурнете в играта, ще се натъкнете на пет основни исторически достоверни операции: Husky, проведена на 9 юли 1943 г. в Италия (това е първата бойна операция, проведена с помощта на парашутен десант в американската история); Avalanche, станала реалност на 13 септември 1943 г. отново в Италия; Neptune, чийто старт е даден на 6 юни 1944 г. във Франция; Market Garden, започнала на 17 септември 1944 г. в Холандия и Varsity – 24 май 1945г., Германия. Във всяка от тези мисии ще трябва да изпълните по две основни и десетки второстепенни задачи. От особено важно значение за оцеляването ви е да се специализирате в скачането с парашут и най-вече в доброто приземяване. В зависимост от силата на вятъра, уменията ви на парашутист и господ знае какви други фактори, има възможност да се стоварите на всевъзможни места, локализирани на картата. Може да се озовете на пътечка, обграден от противници, на върха на снайперистка кула, или в най-добрия случай директно на някое стратегическо кътче, свързано с изпълнението на част от мисията ви.

## Подобрен изкуствен интелект

Според Патрик Гилмор – продуцент на екипа, работещ по заглавието – „играта трябва да се възприема като стратегия в реално време, преработена от перспективата на триизмерен шутър". Това означава, че програмистите са се постарали значително за създаването на един качествен изкуствен интелект. Съюзническите и противниковите войници ще се съобразяват с всеки малък детайл от околната среда. Те ще използват за прикритие всяко удобно възвишение, хълмче, голям предмет, сграда и т. н. Също така действията на всички компютърно управлявани единици (без значение от кой лагер са) ще зависят от вашите движения. Дори ако останете на едно място, рискувате след няколко минути да бъдете навестени от отряд вражески солджъри, които са прекосили цялата карта, претърсвайки я сантиметър по сантиметър.

Добре познатият от предишните части на Medal of Honor геймплей ще се различава основно по линия на по-добрия изкуствен интелект на NPC-та. И тук ще трябва да се прикривате, ще налазвате удобни позиции за снайпериране, а мисиите ви ще са свързани с диверсионни изпълнения като взривяване на противовъздушни установки АА, прочистване на пътни артерии т.н. Противниците ви обаче ще са далеч по-умни от преди. И не се чудете, когато всички се разбягват като пилци, всеки път, когато хвърлите граната. Нима и вие не бихте го направили?

## Малко аритметика

Не се питайте и защо всяка мисия започва със скачане от самолет, а операциите, в които ще вземете участие, са само

Няма място за съмнение. След 30 секунди сте във въздуха

Спокойствието във въздуха бързо се заменя от свирепата битка на земята

Мракът – вашият най-добър приятел – е погълнал изцяло бойното поле

пет, което е само половината от предварително обявените мисии. Тънкостта е, че ще се хвърляте с парашут по два пъти на всяка операция, защото ще поемете управлението на два персонажа. Известно време преди провеждането на всяка въздушнодесантна мисия ще се превъплъщавате във водача Еди Ла Пойнт. Той трябва да подготви терена за парашутистите и да даде сигнал на пилотите на самолетите. Чак след това започва същинската десантна мисия. Петте задачи, които ще изпълните в компанията на Еди, ще бъдат стелт ориентирани. Така ще има за всекиго по нещо – за тези, които си падат по патакламата – пет мисии с редник Травърс; за тези, които обичат безшумното промъкване – задачи с Еди Ла Пойнт.

## Очаквани иновации

Всеки, който някога е докосвал огнестрелно оръжие, особено такова, при което е необходимо по-прецизно прицелване, знае, че спусъкът отначало се издърпва с бавно, премерено движение. Според Патрик Гилмор цялата тази операция ще бъде пресъздадена на компютърния екран, осигурявайки по-голяма прецизност при стрелбата.

Освен това оръжията ще могат да бъдат подобрявани. Г-н Гилмор твърди, че това нововъведение е напълно логично след като в действителност повечето войници на фронта са процедирали по този начин. Иновацията се изразява във възможността да повишавате ефективността на вашите оръжия в различни направления – някои ще стават по-мощни, други по-точни и т.н. Звучи обещаващо. Ще можете да намерите подобренията за вашите оръжия, захвърлени по бойното поле, но няма да можете да ги използвате веднага. Преди това ще се наложи да натрупате определено количество боен опит с всяко пуцало. Когато и двата критерия са налице – вече сте достатъчно опитни и сте се натъкнали на даден ъпгрейд – тогава не ви остава нищо друго, освен да изберете кое от оръжията си да подобрите.

## Технически параметри

За визуализирането на MoH девълъпърите са използвали тотално модифицирания трети по ред „нереален енджин". Освен традиционните подобрения по отношение на детайлите, текстурите и геометрията на околната среда, сега производителите са наблегнали и на специална система за анимиране, която има за цел да накара персонажите да изглеждат по-живи, придавайки им повече емоции. Те са създадени по подобие на реални хора благодарение на новата система за анимиране „е-сар", която позволява всяко отделно лице да изглежда по специфичен, индивидуален начин. Medal of Honor: Airborne ще се опита да ни впечатли и със страхотно музикално оформление. Екип на EA Games е бил натоварен със задачата да полети с реставриран самолет модел С-47, чиито автентичен звук е бил записан и пресъздаден 1:1 в играта. Така, когато летим в компанията на виртуалните си герои, чувството за реализъм ще бъде максимално достоверно.

Смятам, че не ни остава нищо друго, освен да трупнем в очакване на този обещаващ проект. Да се надяваме, че когато излезе на пазара, ще може да се похвали с всички положителни качества, които отбелязах в този материал. А дотогава не забравяйте основното правило на парашутиста – „Направите ли първата крачка... няма връщане назад".


# 19 стотинки

## на компютър месечно струват всички игри на Gramis за геймклубовете

## Вече има удобна възможност за мултиинсталация

Нашето предложение към компютърните клубове включва опцията за мултиинсталация, която дава право всяка закупена игра да се играе на всички компютри.
Таксата на лиценза за мултиинсталация е 0,19 лв. месечно на компютър. Цената е с включен ДДС.

Минималното количество игри*, които трябва да закупи клубът според броя на машините в него, е следният:
До 10 компютъра – 3 игри
От 11 до 20 компютъра – 5 игри
От 21 до 50 компютъра – 10 игри
От 51 до 100 компютъра – 15 игри
Над 101 компютъра – 20 игри

*Посочените количества са за заглавия от 19,90 лева. Игрите от 9,90 лева се смятат като две за една.

GRAMIS
компютърни игри на български

ТРАНСФЕР® ГРУП

Търговски партньор на Gramis за клубовете в цялата страна е "Трансфер Груп" ЕООД

Информация за игрите:
**www.gramis.com**
**info@gramis.com**

Сключване на лицензионни договори:
**"Трансфер Груп" ЕООД**
**GSM (088) 8393141**
**тел. (032) 624080, в. 101, 103**

Жанр: **Екшън-приключение**
Издател: **Microsoft Game Studios**
**www.alanwake.com**
Платформа: **PC, XBOX 360**
Излиза: **2007 г.**

*Владимир Тодоров*

Какво ще направите, ако един ден най-ужасните ви кошмари оживеят?

# Alan Wake

Последни мигове на спокойствие, преди настъпването на нощта

Повече от три години изминаха от появата на последния Max Payne. Време, напълно достатъчно неговите автори да измислят нова и дръзка геймконцепция, която за пореден път да преобърне представите ни за екшън жанра. Alan Wake изглежда меко казано убийствено, а идеята, която се крие зад нейната история – повече от обещаваща. Представете си кръстоска между атмосферата в уникално потискащия филм „Машинистът", но с главен герой Стивън Кинг, и ще получите бегла представа за това какво ни готвят финландците от Remedy.

## Убийствено безсъние

Кой всъщност е Алън Уейк? Това е американски писател, чийто живот се променя тотално в мига, в който се запознава с едно приятно, красиво момиче на име Алис. Той я обиква истински, двамата се сгодяват и заживяват заедно. Освен всичко друго тя е и неговата муза - когато спи близо до нея, в съзнанието му започват да се прокрадват странни и стряскащи сънища, които той използва като материал за първата си успешна книга – един истински психологически трилър. Романът на практика се написва сам и се превръща в бестселър.
За съжаление на Уейк в един прекрасен миг Алис изчезва безследно. Съкрушен, той престава да сънува вдъхновяващите си сънища. Дори нещо повече - започва да страда от безсъние. Очевидно Remedy обичат да се заиграват с имената на главните си герои. Спомнете си например играта на думи при Max Payne. В случая пък на английски "wake" означава „буден".
В отчаянието си да намери лек за своето разклатено психическо състояние, Уейк постъпва в частна клиника, разположена край китното градче Брайт Фолс, щата Вашингтон. Там обаче нещата се влошават още повече. Една мистериозна жена прилича твърде много на неговата годениця. Кошмарните сънища се завръщат, а на всичкото отгоре някой незнаен тип ги вписва в личния му бележник. При това със собствения почерк на Алън! В един момент страховете на Уейк започват да оживяват и нещо тъмно, нещо зло започва да го дебне в сенките на града.

## Всичко се променя

Представете си една огромна и мегаживописна фотореалистична местност. Заснежени планински върхове, високи, стари, зелени борове и ели, малки поточета, виещи се небрежно сред гъстата гора, просторно езеро, над което гордо се издига местният фар... Тихо местенце с една бензиностанция, малка закусвалня, стара черква, шерифско управление и обикновено кметство – истинско клише за спокоен малък град, в който можеш да се влюбиш от пръв поглед. Град, който почти винаги крие мрачни и ужасни тайни, които чакат правилния момент, за да изплуват на повърхността.
Именно тук се оттегля и Уейк. На пръв поглед селището изглежда прекрасно. И да, то е такова. Но само през деня. Щом нощта се спусне над Брайт Фолс, всичко се променя. Постепенно градът придобива все по-кошмарен облик. Денят ще става по-кратък, а нощите – по-дълги, сякаш безкрайни. Въоръжен единствено с пистолет и малко фенерче, Уейк ще трябва да разбере какво наистина се случва. Кое е реално и кое сън? Ще успее ли да се измъкне или наистина е загубил разсъдъка си?

## Черно и бяло

Светлината и мракът играят ключова роля в геймплея на Alan Wake. Тъй като съществата от кошмарите на писателя черпят мощ от тъмнината и обратното – стават слаби, когато бъдат изложени на светлина – нощта ще бъде най-опасният ви враг. Играта прилича на една далеч по-зловеща версия на Silent Hill, в която ще имате пълно основание да се страхувате от забулени в черни роби същества, бродещи из сенките на града. Това не е хорър геймка, казват от Remedy, а по-скоро психологически екшън трилър. И като такъв съспенсът в него ще играе ключова роля. Ще ставаме свидетели на страшни, сюрреалистични сцени, напомнящи кошмарен сън. Но в тях няма да има кървища и търкалящи се глави, което според мен ще направи Alan Wake в пъти по-страшна от някой дебилен хорър филм, надяващ се да уплаши зрителите с леещ се в промишлено количество кетчуп.

## Начини за оцеляване

Що се отнася до екшън моментите, Алън Уейк не е Макс Пейн, така че не очаквайте да помита петнадесет кошмарни същества наведнъж. Пък и в Брайт Фолс оръжията не валят от небето. В най-добрия случай освен с пистолет, той ще може да си служи и с някоя и друга пушка, тъй като градчето е известно с ежегодните си ловни мероприятия. Също така муниициите ще бъдат кът, а Алън няма да се препъва в кутийки с патрони под път и над път. И все пак наблизо все още се извисява една стара военна база... Но дори и въоръжен до зъби, съществата от кошмарите на Уейк ще ви погълнат, без да им мигне окото, ако не носите със себе си някакъв източник на светлина. В играта те ще бъдат много и от вас зависи по какъв точно начин ще ги комбинирате с оръжията, за да преживеете поредната нощ.

## Привидна епизодичност

Макар и разпокъсано на отделни епизоди подобно на един цял сезон на стандартен телевизионен сериал, приключението на

Alan Wake няма да се точи на парченца като експанжъна на Half-Life 2. Само структурата на нивата ще наподобяват малки серии, които ще са наситени с много действие и комплексни персонажи, със силен акцент върху главната история. Иначе Брайт Фолс може да бъде изследван свободно както намерите за добре – пеш или с автомобил, подобно на GTA, но по думите на Remedy играчите винаги ще знаят кое е следващото нещо, което трябва да правят. Основните задачи на Алън ще бъдат допълнени и с различни мини-игри и пъзели, които ще са разпръснати равномерно из градчето. Въпреки всичко усещането за един цялостен свят, който постоянно се променя и в който всеки персонаж води свой собствен живот, няма да се нарушава.

## Безкрайна динамичност

Визуално Alan Wake изглежда съкрушаващо. Но няма смисъл да ви го казвам – просто вижте скрийншотовете или кратките презентации, които се мотаят из нета. Remedy са обърнали изключително голямо внимание на енджина на играта, който е способен на какви ли не хитринки. Например вятърът е динамичен и би могъл да промени хода на вълните на малкото езерце по всяко време или пък да завихри купчина оранжевожълти листа във въздуха по неподозирано реалистичен начин. Неочаквано мъглата може да се спусне от планинските върхове и да забули улиците на града или пък мощно торнадо да ви накара да бягате като луди и да търсите убежище. Remedy твърдят, че „всичко притежава физическа динамика", най-малкото заради наличието на прословутия гравитационен Havoc енджин.

На теория изписаното дотук звучи перфектно. Остава само да видим как точно Remedy ще реализират идеите си на практика. По всичко личи обаче, че Alan Wake ще бъде една от малкото игри, които ще ни заразят с безсъние и ще успеят да ни задържат будни поне няколко нощи подред.

| | |
|---|---|
| Жанр: | **Симулация** |
| Издател: | **Valuesoft** |
| **www.valusoft.com** | |
| Изисквания: | **P 300 MHz, 64 MB RAM** |
| Брой CD: | **1** |
| Платформа: | **PC** |
| Мултиплейър: | **Не** |

*Асен Георгиев*

## Дебилно дино-приключение

# Dino Island Deluxe

Добре дошли на нашия остров!

Открийте разликите...

Кулите за наблюдение осигуряват безопасен поглед върху зверовете

Някои от динозаврите са толкова малки, че почти не се забелязват

Обичате ли увеселителните паркове? А зоологическите градини? А какво ще кажете за увеселителна зоологическа градина, населена от разнородни видове гигантски праисторически гущери? Да, наистина звучи добре. Това е сюжетът, който предлага Dino Island Deluxe. Тази игра ще ви предостави възможността да създадете свой собствен увеселителен парк. В него ще можете да инсталирате различни атракции, като определено най-интересни от всички ще са динозаврите.

### Джурасик парк!

По същество играта представлява най-обикновен тайкун, но това, с което предизвиква интерес, е нейната палеонтоложка тематика. Основните функции, които ще трябва да изпълнявате като шеф на увеселителен парк, са свързани с клониране и създаване на нови видове динозаври. За да привлечете вниманието на посетителите, ще трябва да заградите територии, в които да развъдите различните видове праисторически зверове. За да не умрат от глад обаче, те ще трябва да се хранят – за целта ще трябва да направите ферми и да назначите персонал, който да носи манджата на изгладнелите животинки. Когато вече имате няколко породисти екземпляра, няма проблем да ги кръстосате във вашата лаборатория и да получите напълно нов вид с невиждани до този момент характеристики. И накрая, след всичко това, можете да ги пуснете в пряк гладиаторски двубой, където да се изтребят... Звучи добре, нали?

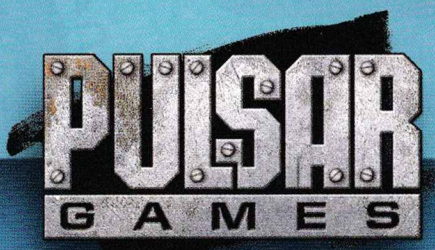
### Основна цел: привличане на туристи

След като създадете добри условия за живот на вашите динозаври, ще е необходимо да подобрите и цялостния вид на парка си. Да построите допълнителни атракции за посетителите и да организирате състезания, в които да се включат животинките ви. Готино е, че в клетките, в които протичат животинските сблъсъци, ще можете да поставяте различни полета, които носят определени бонуси. Естествено динозаврите-бойци ще се възползват от тях и така борбата между тях става по-зрелищна. Това означава, че повече хора ще искат да гледат, а вие ще печелите повече пари. Натрупаните средства можете да вложите в разработка на нови видове динозаври, както и в разширяване на парка ви и услугите, които предлагате. Не трябва да забравяте и нуждите на животните. Динозаврите трябва винаги да са нахранени и доволни от вашите грижи.

### Като за 9.99$

Определено играта е доста под средното ниво. Личи си, че е създадена за няколко дни с цел продажба на ниски цени. Но от друга страна идеята да отглеждам динозаври, да ги клонирам и комбинирам, създавайки нови видове, за да мога след това да ги сбия и то не за друго, а за да привлека зрители в своя зоопарк-колизеум, ми изглежда супер забавна. Друг е въпросът, че производителите можеха да се постараят повече при създаването на визуалното и музикалното оформления, съпътстващи не особено задълбочения геймплей. Тогава може би наистина някой щеше да отдели десет долара за покупката на този продукт...

ТЪРСЕТЕ В МАГАЗИНИТЕ



# THE BEST OF PC

## 5 ОТ НАЙ-ДОБРИТЕ STAR WARS ИГРИ СЪБРАНИ В ЕДНА НЕВЕРОЯТНА КОМПИЛАЦИЯ

**Star Wars: Empire at War, Star Wars: Knights of the Old Republic, Star Wars Battlefront, Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast, Star Wars Republic Commando**

**СОФИЯ** БУЛ. "ЦАР БОРИС III" 21, ТЕЛ. (02) 954 9811 • УЛ. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51, ТЕЛ. (02) 983 2635 • БУЛ. "ДЖЕЙМС БАУЧЕР" 83-85, ТЕЛ. (02) 868 4580
МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК), ТЕЛ. (02) 980 7174 • УЛ. "КОСТА ЛУЛЧЕВ" 52 (SKY CITY, ЕТАЖ 1), ТЕЛ. (02) 870 2816 • MALL OF SOFIA (ЕТАЖ 2), ТЕЛ. 981 7062
CCS (CITY CENTER SOFIA), ЕТАЖ 2, ТЕЛ. (02) 964 31 03 • ХИПЕРМАРКЕТ HIT МЛАДОСТ, ТЕЛ. (02) 974 3754 • ХИПЕРМАРКЕТ HIT ЛЮЛИН, ТЕЛ. (02) 824 8758
**ВАРНА** УЛ. "РАЙКО ЖИНЗИФОВ" 14, ТЕЛ. (052) 601 202 • **ПЛОВДИВ** УЛ. "ЗАГРЕБ" 2 (КВ. КАПАНА , ЗАД ЦЕНТРАЛНИ ХАЛИ), ТЕЛ. (032) 260 400
**БУРГАС** УЛ. "ДУНАВ" 13, ТЕЛ. (056) 831 117

**WWW.PULSAR.BG**

Жанр: **Екшън**
Издател: **Ubisoft**
**www.rainbowsixgame.com**
Изисквания: **PIV 3 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, PS3, X360**
Мултиплейър: **Да**

*Владимир Тодоров*

Перфектен тактически шутър гостува в империята на хазарта

# Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas

Терористите никнат като гъби след дъжд. Добре, че поне цели девет години Rainbow Six брани виртуалната реалност от тази напаст. Човек би си помислил, че за толкова време играта, пресъздаваща крайно рискованите операции на най-елитния фикционален контратерористичен екип в света, би се изчерпала тотално. Особено след миналогодишната поява на твърде посредствената Lockdown, с която Red Storm осраха пейзажа (най-вече заради идиотския изкуствен интелект на съотборниците ви).

Щом обаче поредицата вече е поверена в ръцете на Ubisoft Monteral – студиото, отговорно за появата на игри като Splinter Cell, Prince of Persia, Rainbow Six 3 и страхотния самостоятелен експанжън Black Arrow – значи има повод за надежди. Макар и пета подред игра от серията, Rainbow Six: Vegas все още има какво да предложи и без съмнение това е най-добрият шутър с тактически елементи, излизал за момента на пазара.

## Нов екип, нови стратегии

Във Vegas ще поемете управлението на един новоизлюпен Рейнбоу Сикс екип, ръководен от Лоуган Келър. Неговата първа мисия протича в малкия крайграничен град Сан Джошуа дел Москвиера в Мексико, където основната му цел е, заедно с Гейбриъл Новак и Кан Акахаши, да залови терористка на име Ирена Моралес. Впоследствие обаче става ясно, че тя представлява далеч по-голяма заплаха, отколкото въобще шефовете му са си представяли. Операцията в страната на текилата и кактусите се превръща в пълен провал. А уви, неговите съекипници изчезват безследно. Междувременно изниква друг проблем в едно от стотиците казина из Лас Вегас. Лоуган е натоварен със задачата да загърби ситуацията с изчезналите си другари и против волята си да отскочи до империята на хазарта, за да го разреши. Този път неговият гръб ще пази екип "Браво", представен от Майкъл Уолтърс – афроамериканец, експерт по експлозивите и специалист в боравенето с тежки оръжия, и Джунг Парк – разузнавач от корейски произход, вещ в сферата на електрониката. Те ще останат с вас до края на играта, за да ви помогнат да елиминирате терористичната организация, превзела Лас Вегас и превърнала Града на порока в хаотично бойно поле.

### Кой всъщност е Том Кланси?

Американски писател, автор на поредица от политически трилъри на шпионска тематика, почти всеки от които се превръща в истински бестселър. Защо? Заради неописуемия начин, по който поднася експлозивната смес от престъпления, интриги, екшън и нови технологии. Том Кланси е и един от най-скъпо платените майстори на словото. На него дължим „Мрежата", „Воини в сянка", „Жертва на играта", „Патриотични игри", „Всички страхове", „Заговор срещу мрежата", „Компютърна полиция", „Тайни ходове" и прочие. През 1996 г. той създава геймстудиото Red Storm Entertainment и оттогава името му се появява пред едни от най-добрите тактически и стелт игри, излизали въобще като Splinter Cell, Rainbow Six и Ghost Recon.

## По-малко тактика, повече екшън

С идеята Vegas да се хареса на по-голям кръг от геймъри, пък и предвид факта, че е насочена основно към собствениците на конзоли, Ubisoft Montreal са редуцирали тактическите елементи. Но не и прекалено. Сега те са просто с една идея по-малко. Например предварителното изготвяне на план преди началото на всяко ниво липсва изцяло, броят на съекипниците е намален двойно, а първите мисии са значително по-лесни с ясната идея да помогнат на новаците да навлязат плавно в ритъма на геймплея. Това обаче не означава, че играта е лоша или пък твърде лесна и може да я играете като стандартна пуцалка а ла Call of Duty 2. Напротив – Vegas е един изключително добре сглобен динамичен тактически шутър с много престрелки и зрелищни сцени. Контролът на подчинените ви също е значително орязан, но според мен за добро, тъй като сега даването на заповеди става изключително лесно и интуитивно чрез сензитивна спрямо околната среда система, подобно Ghost Recon: Advanced Warfigher. Насочете мерника към някоя стълба, натиснете интервал и хората ви вкупом ще се качат и/или спуснат по нея. Направете същото срещу дадена врата и те ще се паркират пред нея в очакване на нови заповеди – да нахлуят с гръм и трясък и да изпозастрелят всичко живо, да метнат граната или чисто и просто да я отворят и внимателно да прочистят помещението от гадове.

Една инжекция и раненият ви съекипник е като нов

## Прикрий се!

Това, което прави Vegas наистина уникална, обаче е системата за прикритие. Макар и основният екшън да протича от първо лице, в момента, в който натиснете десния бутон на мишката в близост до някакъв обект – бил той кола, ниска бетонна стена или ъгъл на дадена сграда - Лоугън веднага ще намери начин да се прикрие. Тогава перспективата преминава от трето лице и по този начин придобивате далеч по-ясна представа доколко героят ви е защитен и откъде точно би могъл да открие огън максимално ефективно. От тази позиция имате две възможности – или да стреляте на сляпо, като си подадете единствено ръката, държаща оръжието, или, като се надигнете нагоре или наднинете от ляво или отдясно (стига това да е възможно), да се нагласите за по-точен изстрел. Ако не се възползвате от системата за прикритие, бъдете сигурни, че до броени минути ще сте пътници. Лоугън не може да понесе твърде много поражения, а изкуственият интелект на противниците ви, които този път са далеч повече на брой, е достатъчно гъвкав, че да се възползва на мига от предоставената му ситуация да ви свали на земята.

## Промени безкрай

Няма да откриете и абсолютно никакъв показател за здраве. Интерфейсът на играта е максимално изчистен и когато ви ранят тежко, зрението ви ще се замъгли, а екранът ще се обагри в бяло и червено. За да си възстановите кръвта, трябва просто да изчакате малко в някое укритие, подобно на Call of Duty 2, Splinter Cell: Double Agent, Halo 2 и Gears of War, защото прилежно разпръснати навсякъде аптечки няма. Здравето ще се регенерира от само себе си, но имайте предвид, че процесът е бавничък. Благодарение на това нововъведение обаче разполагате със свободата да поемате далеч по-големи рискове от преди. Да наднинате, да отвръщате смело на огъня, да намерите най-подходящата за вас позиция, без да се

притеснявате излишно за здравословното си състояние и заради опасността да преиграете цялото ниво (или поне от последния чекпойнт, на който Vegas ви е записала). Така че винаги може да застанете на скрито място и да регенерирате, при все че в това няма и капчица реализъм.
За първи път в поредицата ще имате възможност да взимате оръжия от труповете на противниците си. Затова вероятно би било добра идея да опознаете характеристиките на пушкалата предварително, за да може да реагирате максимално бързо на бойното поле. А арсеналът е изключително разнообразен – има най-различни щурмови пушки, пистолети, двуцевки, картечници и прочие, като всички могат да бъдат модифицирани с определени ъпгрейди от типа на заглушител и лазерен прицел. Имайте предвид, че Лоугън не може да се товари като слон и има възможност да носи най-много един пистолет, две по-големи оръжия и два вида гранати (димни, фраг, заслепяващи) или експлозиви от типа на C4. А ако играчът натисне и задържи R, той ще промени начина, по който пушкалото му стреля (стига това да е възможно).

## Въображението на един контратерорист

И по отношение на дизайна на нивата Ubisoft Montreal заслужават специални похвали. Пространствата са огромни и детайлни и предоставят възможност да подходите по най-различен начин към врага. Например искате да изтребите няколко противника, скупчили се в една стая.
Вариант А: с главата напред през входната врата.
Вариант Б: през покрива, като се спуснете с въже по външната страна на сградата надолу с главата, пръснете черепите на онези, които са имали неблагоразумието да се мотаят до прозорците.
Междувременно двамата ви съекипници нахлуват през вратата и разпердушинват останалата част от враговете.
Подобни действия стават възможни най-вече благодарение на малката камерка а ла Splinter Cell, с която може да проучвате положението отвъд дадена преграда и така да изготвяте плана си с лекотата с няколко клика, преди да сте влезли.
Екстра, полезна при разрешаването на ситуации със заложници, в които светкавичните ви реакции са от много важно значение, а предварителното набелязване на онези противници, върху които огънят да бъде съсредоточен – основно изискване.

## Аленият Вегас

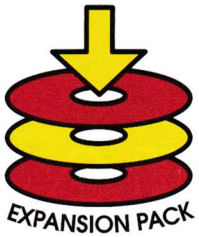
Иначе визуално играта е по-шарена от всякога. Което си е напълно в реда на нещата, предвид факта, че действието протича основно в Лас Вегас. Онези от вас, които са по-чувствителни към червения цвят, да му мислят. Поне постоянно леещата се кръв ще се връзва с багрите на общия пейзаж.
Но спокойно, ако нямате карта, поддържаща Shader Mode 3.0, така или иначе няма да успеете да подкарате Vegas, която освен че товари машината ви на макс, изглежда потресаващо добре. Саундът също кефи максимално, особено началната мелодия в менюто. Въобще – игра на Ubisoft. Какво повече ви трябва да знаете?
Някои от ветераните на поредицата могат и да останат разочаровани от повечето дизайнерски решения с цел комерсиализация на поредицата, които новите разработчиците са взели. Но предвид ужасно слабия Lockdown на Red Storm, не виждам въобще има ли повод за оплаквания.

Изнена-а-да!

Щурмът над Вегас започва

Дебнещи в прикритие

MANIA
ВЕРИГА КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ
Клуб Mania (кв. Гео Милев, Sky City център, ет.3)
100 компютъра, Pentium IV D, 3,4 Ghz
GeForce 7600 GT, 17" LCD Philips
Клуб Mania (Студентски град, до бл. 54)
80 компютъра, Pentium IV 3,0Ghz,
GeForce 6600, 17" LCD Benq
Клуб Mania (Студентски град, до РУМ)
150 компютъра, Pentium IV 3,0Ghz,
GeForce 6600, 19" LCD HP, 19" LG Ultra Flat
Клуб Mania (Студентски град, бл. 35)
50 компютъра, Pentium IV D, 3,4 Ghz
GeForce 7600 GT, 17" LCD Benq
Възможност за игра във
всички официални сървъри на:
Counter-Strike, Counter-Strike: Source,
StarCraft, WarCraft III, Diablo, World of WarCraft,
C&C: Generals Zero Hour, NFS: Underground 2, Doom III,
SW: Battlefront, Warhammer 40k, Call of Duty, Painkiller,
Medal of Honor, LotR: Battle for Middle-Earth, Men of Valor,
Rome: Total War, Battlefield: Vietnam
САМО ПРИ НАС ИГРАЙТЕ WORLD OF WARCRAFT
БЕЗ ДА ПЛАЩАТЕ МЕСЕЧНИ ТАКСИ!
КЛУБОВЕ МАНИЯ ИЗПОЛЗВАТ
ИНТЕРНЕТ ОТ МЕГАЛАН NETWORK ООД
ВИЖ НА СЛЕДВАЩАТА СТРАНИЦА




Жанр: **Стратегия**
Издател: **Nival/CDV**
**www.cdv-blitzkrieg.com**
Изисквания: **P 1 GHz, 320 MB RAM, 64 MB Video**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

*Георги Панайотов*

Претоплената манджа е вкусна, ако готвачът е добър

# Blitzkrieg 2: Fall of the Reich

Втората световна война. Период на истинско мъжество, големи бойни машини и ... ъ-ъ-ъм, чакай малко, това вече сме го писали. Да пробваме пак: няма по-героичен момент в човешката история от разходката ми през циганската ма'ла в 12 и половина през нощта... Така си е, ама няма общо с играта, още повече с Втората световна война, въпреки че част от пейзажа поразително напомняше Берлин след бомбардировките. Абе аман от игри по тематиката бе, ей! Ало-о-оу, дизайнерите, продюсърите и лелката на хотдозите – стига де, изчерпахте се, то бива-бива, ама чак пък толкова. Но, НО – има готини игри, хардкор, за рийл нинджас. Такава беше първият Блицкриг. Такъв, но малко олекотен и по-лесно смилаем за масите, е и вторият. Независимо от всички други качествени стратегии на сцената, за мен си остава нумеро уно. Настоящият експанжън не е нищо повече от пакет с мисии, но някои неща го правят маниашки.

## През сеното

Да речем, че си средностатистически юзър с геймкултура, изчерпваща се до 12-те иконки на десктопа на произволно ПеЦе в съседния геймклуб. В такъв случай единственият танков екшън, който си виждал, е C&C: Generals. Значи ще си в свои води – събираш всички юнити, даваш им Ctrl + клик зад вражите позиции. След това се отиваш да си правиш кафенце, като се върнеш има две опции.
**Вариант 1** – твоите танкчета са се сгънали.
**Вариант 2** – твоите танкчета са сгънали... лошите такива. При опция едно повтаряш действието нужния брой пъти, за да стигнеш до опция две, пътьом внимаваш с количеството кофеин, което поглъщаш, и/или от време на време сменяш на чайче. И така до първата сериозна мисия. Там запечаваш, отиваш на торент тракера, от който си свалил играта, и я оплюваш, както си знаеш, и се чувстваш пич.
На пръв поглед простовата, играта има доста интересен геймплеен модел. Имаш определено количество попълнения, които можеш да извикаш във всяка мисия. От теб зависи какви точно – пехота, леки/тежки/средни танкове, AT/AA фиксирани и мобилни установки или микс от всичко. Трънката на пилешката трътка е, че тези попълнения са една обща цифра за цялата кампанийна карта, на която си избираш кое в какъв ред да громиш. А след като минеш през няколко мисии, те чака баш мисията, в която ще имаш всички попълнения, които си спестил. С други думи – гърчи се сега, за да ги гърчиш после.

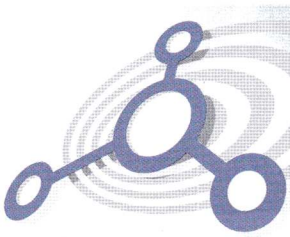
## Be a PRO, be a ninja, ninja!

Естествено има и друг начин да минеш двете кампании. Тъй като ще отправиш поглед към последните дни от войната, ще се сблъскаш с две неща. Първо това са високите за времето технологии – някои от танковете в играта се използват и до днес в някои от бившите руски републики.

През сеното :)

### Тактика "Крава и пиле"

Прилагането ѝ е възможно заради нечовешката точност на артилерията в играта. Тя в случая ще бъде кравата или "суперкравата", която да измъкне пилето от кофти ситуация. Пилето пък са танковете ви. Бутвате едно танкче максимално напред, за да разузнае позициите на лошите. След като го гръмнат, зареждате сейв от малко, преди да го пуснете в действие и целите местата на противотанковите оръдия и танкове (окопите си ги оставяте за десерт). Ако не можете да запомняте добре, използвайте водоизтриваем маркер, за да нацвъкате хиксчета по монитора. Точно като в едноименния анимационен филм по Cartoon Network.

НЕОГРАНИЧЕН ИКОНОМИЧЕН

| | |
|---|---|
| МЕЖДУНАРОДЕН | 2.1Mb / 280 KB |
| БЪЛГАРСКИ | 20Mb / 2.5 MB |
| МЕСЕЧЕН ЛИМИТ | НЕОГРАНИЧЕН |
| НОВА ЦЕНА | 25.00лв. |

НЕОГРАНИЧЕН СТАНДАРТЕН

| | |
|---|---|
| МЕЖДУНАРОДЕН | 4Mb / 520KB |
| БЪЛГАРСКИ | 32Mb / 4MB |
| МЕСЕЧЕН ЛИМИТ | НЕОГРАНИЧЕН |
| НОВА ЦЕНА | 40.00лв. |

WWW.MEGALAN.BG
МЕГАЛАН ООД

Покритие в кварталите: Витоша, Дианабад, Дружба 1, Дървеница, Изток, Младост 1, Младост 1а, Младост 2, Младост 3, Младост 4, Мусагеница, Полигона, Студентски град

Безплатни телефони за информация
0 800 18 400
0885 011 000, 968 9000

Второ – руснаците са повече, а немците са освирепели в защита – две перфектни предпоставки за възможно най-добрия екшън, който може да се получи.
Ако се опиташ да изстискаш максимума от тактическите си умения и да завършваш мисиите с минимум поражения, ще трябва да си внимателен като комар в зала с ръкопляскащи хора. Всяко едно неправилно движение, всяка една небрежно позиционирана единица ще ти коства много. Разпределяй ъпгрейдите правилно и проучвай картата сантиметър по сантиметър със спецотрядите.
Използвай пълния потенциал на собствените си сили и не оставяй непокрити дупки. Това е рецептата за успех. Ако се постараеш, ще ти бъдат поднесени едни от най-масивните и добри мисии в игра за Втората световна. Точно затова съм дал и високата оценка за геймплей: не защото играта предлага нещо кой знае какво ново, а заради това как сервира претопленото. За това се иска талант. Когато минеш кампанията пък, ще можеш да се пробваш в някоя от самостоятелните мисии или да изтеглиш някой от по-известните модове.

## Старите техники

работят и тук. Всяка моторизирана единица има различна броня в различните си части. Логично най-силна е отпред, затова смело одупените към лошите танкове свършват само по един начин – с разцепена задница. Постоянно ще се налага да въртите всеки един поотделно, за да е насочен по най-добрия за него начин.
Винаги трябва да поддържате и добро разузнаване. Този, който види пръв другия, стреля порано, а при положение, че обхватът на оръдията в някои случаи двойно надвишава полезрението им, използването на специчасти еволюира от гъзария в нужда.
Експириънс умения като стрелба във веригите или шанс за крит дават шанс и на по-слабите юнити срещу най-тежките танкове. Те пък от своя страна си остават гръбнакът на армията, защитаващи с непробиваемите си гърди по-леките и скорострелни пехота и артилерия. Но най ме напълват самоходните оръдия. Постоянно мобилни и нелошо бронирани, те са истинска сила, стига да проявите достатъчно търпение, за да ги усъвършенствате.

## Тихичко

ще ви разкажа за всички технически елементи, които по традиция се слагат в края на статията. Графиката е сладурска и нищо повече – няма подобрения, но пък от своя страна и не изисква много, което пък на свой ред позволява мелета от по 60+ танка и още толкова други обекта. С други думи – новият Blitzkrieg не е най-красивото нещо, ама второ като него няма. Пък и на по-старички (или немодерни, да не се засегне някой) машини върви. Озвучаването е реалистично до перфектност и винаги си е било такова. А общият ефект от рева на прелитащите бомбардировачи и разтрисането на целия екран при падането на бомбите е едно от нещата, които правят играта неустоима. Може би съм прекалено пристрастен към поредицата, но за мен това е играта, избягала от финтифлюшкена графика, разтакаване с герои и прекалено много скриптове – проста и изчистена и в същото време много комплексна. А и не се подлъгвайте по това, че експанжънът е stand-alone: ако не сте минали някоя от предишните игри, шансът да се преборите дори с първата мисия е доста нисък.

- Много готини нови мисии
- Най-доброто от руската и немската бойна техника от края на войната
- Няма американци

графика
звук
геймплей

**6.0**

- Нововъведенията са като роми висшисти – хич ги няма
- Прекалено трудна
- Има опасност да ме обвинят в дискриминация заради първия минус

Жанр: **Куест**
Издател: **Pendulo Studios**
**www.runaway-thegame.com**
Изисквания: **P 500 MHz, 128 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

*Лили Стоилова*

Из дебрите на логиката, специфична за идиотизма...

# Runaway 2: The Dream of The Turtle

Заключих вратата, след като сестра ми излезе. Секунда по-късно звънецът се обади. "Забрави ли нещо?", провикнах се аз, надявайки се да не се налага отново да изминавам непреодолимото разстояние до вратата в една така ленива сутрин като тази. "Да – да си обуя обувките!"...
След случки като гореописаната, повярвайте ми, не мислех, че ще видя по-големи шматки от нас. И все пак тях ги има – за мое огромно удоволствие именно те са послужили за вдъхновение на игри като Runaway. Още първата част играта ни въведе в един свят, доста сходен с този на Гайбръш Триипууд и Monkey Island. Свят, в който има много точно определена логика, която е в разрез с тази на "здравомислещите хора". В него именно се зароди историята на Брайън, който беше един сополанко и на който просто му излезе късметът – срещна Джина, бивша стриптизьорка. Двамата преминаха през доста премеждия и накрая сополанкото се превърна в герой и спечели красавицата – история, стара колкото света. Сега обаче ни предстои да видим как промяната се е отразила на нашата двойка.

## В наши дни

Вече загаджили се официално, двамцата са на почивка на Хавайите. По настояване на Джина се качват и на самолет, а по ирония на съдбата пилотът му е едва крепящ се старец, който лекичко задрямва от време на време. Лошото е, че явно дори пилотирането го унася. Така в един момент самолетът стремително полита надолу. Джина се запъва като магаре на мост, че няма да се остави на джентълменския порив на Брайън, който иска да я поведе по грешна пътека и да я накара да скочи с единствения парашут. Той обаче настоява и просто я изтиква извън аероплана. Някакси – точно като на филм – успява да оцелее и да приземи самолета, макар и не безпрепятствено. Сега му предстои да мине през джунглата, да се върне в цивилизования свят и отново да спаси Джина. Разбира се, всичко това не може да се случи просто така. По пътя си ще се натъкне на група военни, ще се забърка в огромен заговор и дори ще се стигне до взимане-даване с извънземни. Всичко това, недейте забравя, задължително се случва под съпровода на кретенийките, които властват в този свят и му придават привлекателност. Играта дори за момент не се взема насериозно. Ще се натъкнете на много шеги, някои дори насочени иронично към самата нея и жанра ѝ. Дори в най-напечените ситуации Брайън не се поколебава да изтърси нещо остроумно.

## Ех, класика...

Играта в основата си е point'n' click куест. Като такъв, тя има право неограничено да експлоатира идеята за каквито и да е главоблъсканици. Нещо повече – това в най-голяма степен се очаква от нея. Тук някои геймъри се оплакват от странната логика, която се изисква от вас, за да решите дадени загадки. Аз обаче смятам, че ако искате да играете в един свят на кретенизъм и неизчерпаемо чувство за хумор, е добре да ви се наложи да решите и някои пъзели, изискващи не толкова стандартно мислене. Може би като леко неприятен мога да изтъкна факта, че понякога се създава усещането за повтаряемост, като например трябва да водите сравнително подобни диалози до изчерпване на дадена тема. Сред чертите, характерни за жанра и подчертаващи принад-

01. Всичко започна с преждевременния край на самолета

02. ...продължи с ловкостта на Брайън...

03. ...разви се в още по-неочаквани насоки...

04. ...мина през доста екзотични местенца...

лежността на играта към него в най-класическата му форма, е и визията. Тук са използвани триизмерни модели на героите, които обаче умишлено са визуализирани така, че да наподобяват класическо 2D. Цялата стилистика на играта е такава.

## Образи

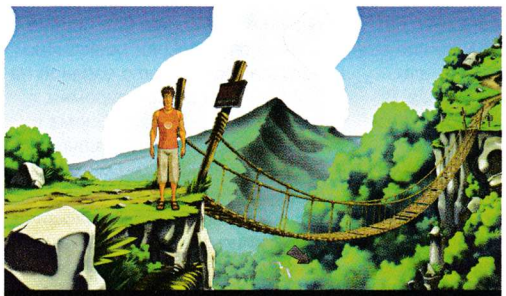
Към същите характерни черти на класическия куест с ясно изразена форма на идиотизъм спадат и странните герои. В случая, освен основните ни двама симпатяги, ще се радвате и на един откачен професор, чиито черти общо взето бегло наподобяват човешки. Кофата му е така препълнена с мозък, че губи типичната форма на черепа, а очите му са силно увеличени от безкрайно големите лупи, които красят лицето му. А зъбите му – о, те са истинска прелест. След този зашеметяващ визуално образ следва да ви представя и една истинска легенда. Един генерал, за който се носят всякакви слухове – че използва напалм вместо афтършейв например. Страховито излъчване лъха от всяка пора на ненаситния за война гигант. Но да не ставаме прекалено груби. Цялостната палитра на героите е смекчена от присъствието на една крехка кокетка, която има славата на доста добра любовница и е забавлявала дори някои големи клечки. Днес, уви, житието ѝ продължава като сервитьорка в местно заведение. Други доста интересни приятели на Брайън, с които ви предстои среща, са безкрайно богатата му приятелка Суши, която би дала доста, за да му помогне, и Knife, който пък е пристрастѐн към адреналина и би изпробвал всяка щуротия, която животът може да му предложи.

## Наздраве ;)

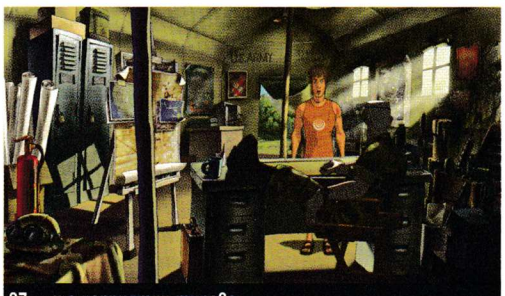
Всички тези така цветни герои населяват и един така цветен свят, който, както по-рано се уточнихме, е и лудичък. Ще минете не само през гореспоменатата джунгла – очакват ви приключения на яхта и дори сред снежни бури. Има и няколко неочаквани обрата – е, след тяхното анонсиране от моя страна може и да се окажат очаквани... Но няма да бъда прекалено описателна за тях.

Трябва да преминете през шест глави на приключението, за да стигнете до главозамайващия финал и да сте изпили целия този шеметен коктейл, който авторите са ви забъркали.

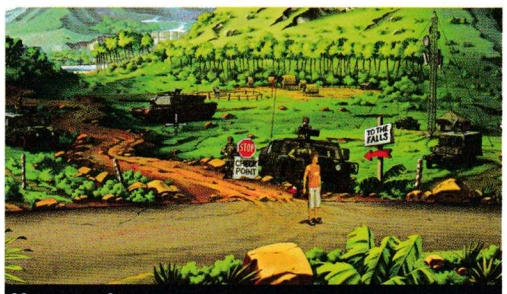
Но дали става дума за една приятна на цвят екзотична течност, която, уви, е поредната комерсиална помия, коктейлът си е струвал? Това е и последният въпрос, на който ще ви отговоря. Струвал си е, разбира се! Както виждате, умело прикривам подробностите по рецептата му – не искам да ви кажа нищичко, ама съвсем нищо за фабулата играта, защото е куест, историята е най-същественото и пак трябва сами да я разкриете. Най-същественото е, че колкото и потайна да искам да бъда, знам, че миксът от свежо чувство за хумор и приятна весела визия ще освежи и повечето от вас. Или поне тези, които все пак обичат жанра. Предполагам именно те са се спрели на нашето меню. Така че, поръчвайте смело и се оставете да навлезете в един приятно топъл и слънчев свят. И кой знае, може би догодина ще се видим да пийнем по още едно с вас, на същата маса, със същата доза чувство за хумор.


05. ...неприятно необезопасени маршрути...

06. ...среща с нови приятели...


07. ...и с неприятни типове...

08. ...с грозни муцуни...



09. ... направо с една цяла армия...

10. ... и трябваше все пак някак си да завърши добре :))

Жанр: **Самолетен сим**
Издател: **Ubisoft**
**www.il2sturmovik.com**
Изисквания: **PIII 1GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

*Стефан Хаджиев*

Последният валс на симулатора

# IL-2 Sturmovik: 1946

От гледната точка на муха-еднодневка шест години са период, граничещ с вечността. От гледна точка на естествено руса блондинка с умствения товар на муха-еднодневка шест години са период, труден за възприемане. От гледна точка на гейминдустрията шест години са период, в който можем да станем свидетели на няколко еволюционни скока. Е, въпреки невероятния прогрес от 2001-ва до днес, на белия свят съществува произведение, което с незначителни подобрения продължава да бъде един от еталоните в жанра си.
Въпросната игра се казва IL-2 и е един от най-добрите военни самолетни симулатори, пъплили по твърдите дискове на PC-тата. Както почти всеки руски продукт, геймката е обречена на производствено дълголетие, но времената се менят и в настоящето дори славяните от родината на легендарните „Москвич" и „Камаз" понякога трябва да слагат точка на успешните си продукти...
Лебедовата песен на симулаторното величие носи подзаглавието "1946" и представлява мегапакет, събрал в едно DVD основата на геймката, почти всички допълнения, излезли по темата, плюс нови екстри, които ни пренасят отново в летата на Великата отечествена война.

## Изобилие

Най-големият плюс на 1946 са 32-та нови самолета, които можете да управлявате. С тях паркът от пърхащи чудеса, в които може да „седнете", достига почти безумни размери (някъде над двеста). В симулатора може да се открие почти всичко, което е порило или се е очаквало да пори небето по време на Втората световна. Класики тип Me109 съжителстват с екзотични прототипи, както и с няколко аероплана като реактивния Миг-9, които принадлежат на периода, последвал победата над Оста.
За незапознатите можем да вметнем, че всяка една от вмъкнатите машини е изпипана до максимум. Създателите на IL-2 бяха и си остават истински ентусиасти всеки детайл от самолетите – като се започне от изографисаните им кабини и външност и се стигне до поведението по време на полет.

## Кампании, мисии и мултиплейър

По-малкият плюс на 1946 е свързан с лека гавра с учебниците по история. Тъй като по един или друг начин за шест лета серията обхвана почти всички моменти от войната, в новия симулаторен комплект се съдържат три кампании, които се развиват в „паралелна" вселена. В нея войната продължава и след лятото на 45-та. Немците са все още живи и здрави, а битките се водят все повече и повече от дружини реактивни пърхала. Последното издание на IL-2 съдържа и нови огромни карти на Манджурия, Бирма и Халкин Гол, почти занаятчийско произведени мисии и множество дребни наземни детайли, които докарват всеобхватността на симулатора до почти пълния максимум.
Иначе, както и в предните епизоди, вариантите на джиткане в 1946 включват кампании, самостоятелни мисии, възможност за сътворяване на собствени приключения плюс един от най-добрите мултиплейъри в жанра. Като се има предвид, че освен новите нива и кампании, 1946 разполага с шукаритетите на предишните допълнения, комплектът от изпълнения, на които кандидат-играчът може да се наслади, става съизмерим и надминава по екстремизъм бройката на предложените аероплани.
Възможностите са толкова много, че ако наша милост обича самолетните симулатори, количеството време, което ще е необходимо за качествено и тотално изджиткване, би било поне два или три месеца.

## Сложнотии

Освен прекрасната външност, многото самолети и мисии IL-2 разполагаше и продължава да разполага с един много ценен и приятен елемент: нивото на трудност може да бъде модифицирано в много широк диапазон.
Ако кандидат-играчът е запален по авиацията, той може да включи всички безумни детайли и да попадне в една твърде достоверна вселена, в която патроните свършват, а почти всяка необмислена маневра води до неконтролируем свредел и почти сигурна гибел. Ако от друга страна джиткащият индивид реши, че иска да се забавлява и изключи повечето смъртоносни опции, симулаторът се превъплъщава в нещо като аркада, в която управлението е безумно лесно, а пуцането – непрестанно.

## AI, графика и звук

От техническа гледна точка 1946 не предлага нищо революционно спрямо предходните вариации. Изкуственият интелект, системата за поражения, менютата, графиката и аудиото са си същите. Въпреки възрастта им всички тези детайли си остават сред най-добрите, на които може да се попадне. Противниковите и приятелските машини летят смислено и пуцат точно, разхождането из прозорците на геймката е елементарно и т.н.
И до момента графиката на играта е почти ненадмината в симулаторния жанр. Малките

Красоти...

Реактивният двигател му е майката

Поредният враг е влетял на мушката

Грозно пате в акция

## С поглед напред

IL-2 може и да си отива, но в близко бъдеще Ubisoft и 1C: Maddox Games ще атакуват пазара със следващото поколение симулатор, духовен наследник на традицията – Storm of War: Battle of Britain. Както личи от името, играта ще бъде посветена на Втората световна и по-специално на периода, в който Луфтвафе предприема една от най-масираните и продължителни атаки в историята на света. Добрата новина е, че новото произведение е почти готово и се очаква на бял свят през пролетта на 2007 г.

- Най-добрият военен самолетен симулатор
- Огромно количество самолети и мисии
- Отлични възможности за настройки на сложността

графика
звук
геймплей

**6.0**

- Някои от детайлите не са мръднали от почти шест години
- Темата започна да се изтърква
- Конкуренция в жанра практически липсва

детайли от рода на хвърчащи гилзи и дупки от куршуми са перфектни.
Взривовете, които се случват от време на време плюс наземната повърхност, са също прилично детайлни.
Аудиото, което ви очаква, и сега е на висота – ръмженето на двигателите, ефектите на пуцане и всякакви-те други писукания са почти божествени. Единствената подобна игра, която се доближава по техническо изпълнение, но е далеч по-скучна, е една друга класика – майкрософтският Flight Simulator.

## Завесата пада

1946 е един достоен завършек за една почти шестгодишна серия. Може и да е въпрос на лично пристрастие, но за мен IL-2 продължава да бъде най-добрият военен самолетен симулатор.

Последния напън на геймката предлага един почти невероятен по размери пакет, в който може да се открие огромен набор мисии, кампании, карти и аероплани. До момента на пазара не е излизало нищо подобно по размери и качество. DVD-то е просто задължително за всички, които харесват подобен род игри, имат здрав джойстик и поне малко свободно време.

uroci.net

Corel Draw
HTML
Microsoft Excel
Microsoft PowerPoint
CSS
PHP
Flash
Photoshop
Gimp
DreamWeaver
Microsoft Word

БЕЗПЛАТНИ
КОМПЮТЪРНИ УРОЦИ

Научете всичко в областта на компютрите чрез безплатните видео уроци за графична и видео обработка, работа с: Word, PowerPoint, Excel, Corel, Photoshop, DreamWeaver, Flash, PHP, CSS, HTML, MySQL и др.

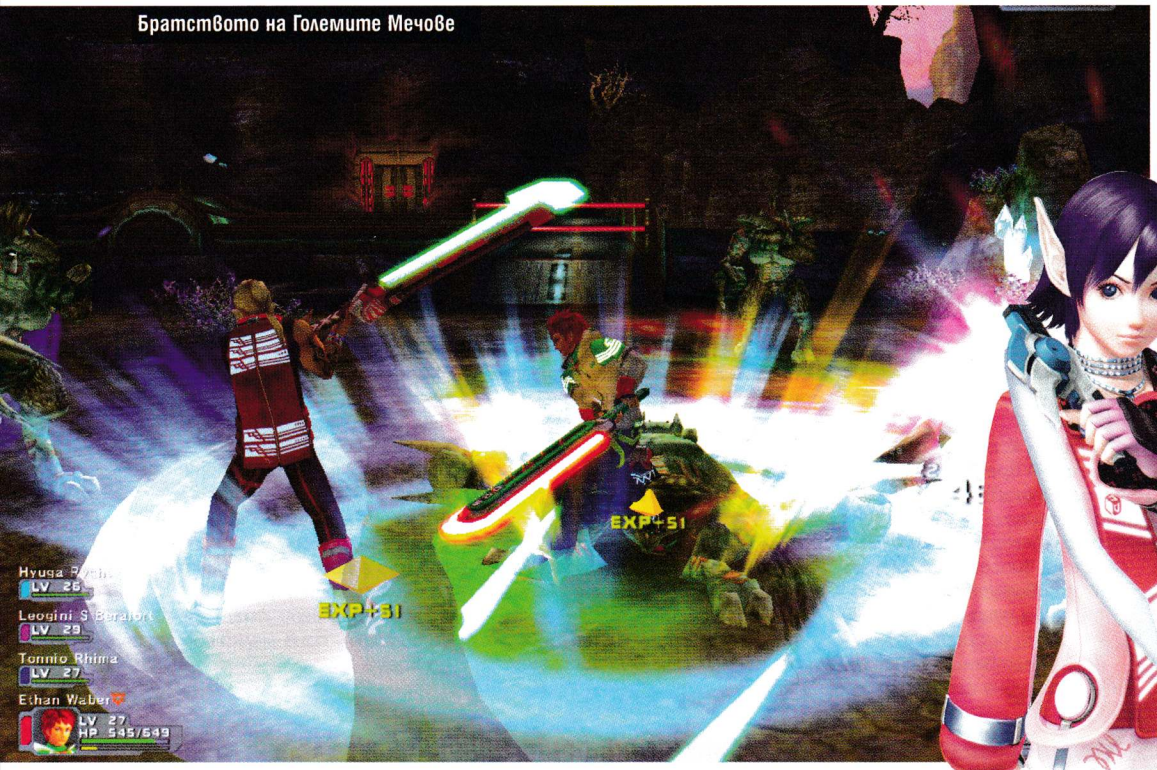
ONLINE ONLY

| | |
|---|---|
| Жанр: | **MMORPG** |
| Издател: | **SEGA** |
| **phantasystaruniverse.com** | |
| Изисквания: | **P 1.6 GHz, 256 MB RAM** |
| Брой DVD: | **1** |
| Платформа: | **PC, PS2, X360** |
| Мултиплейър: | **Да** |

*Борис Цветков*

Триизмерно космическо Diablo в аниме стил? Не съвсем...

# Phantasy Star Universe




Братството на Големите Мечове

The Burning Crusade се стовари на пазара и куп народ е готов безметежно да му се предаде, изпепелявайки дълги часове от живота си. На други пък безкрайното циклене на World of WarCraft им е до болка писнало и те отдавна са престанали да трошат мишките си с близардското творение. Независимо дали попадате в една от тези две групи, или пък изобщо не щете да си имате взимане-даване с убиеца на социален живот, наречен MMORPG, сега ще ви представя една игра, която някак се прокрадна незасечена от българските геймрадари, но на която определено си заслужава да се отдели внимание...

Та, в една далечна вселена, където три планети обикалят едно слънце и са известни с наименованието "системата Гарал", живеели съвсем самички хора. Владеели те енергията на фотоните – сила, почти съпоставима с магия, а технологиите им се развивали главозамайващо. Но дали защото им било скучно или защото решили да се правят на Господ (пък и им трябвала повече специализирана работна ръка), хората създали три нови раси. Че за какво са високите технологии и генното инженерство, ако не, за да се позабавляваме с тях?

Така се появили Newmans, генетично подобрени хора, които макар физически отстъпващи на оригинала, имали много по-силни умствени и духовни способности. Това им позволявало отличен контрол над фотоните и възможните благодарение на тях специални техники. За тежка работа в непосилни за нормални човешки същества условия били пък създадени Beasts – хуманоидна раса с превъзходна физика и издръжливост. Третото интелигентно творение били ефикасните Casts, машини, които впоследствие сами еволюирали, придобили свободна воля и се вдигнали на бунт за независимост. Между расите избухнала вековна война, плод на годините експлоатация, неразбирателство и предразсъдъци. Накрая мирът все пак възтържествувал. Хората все още били най-многобройни, но на тях вече се гледало не като на "първите" или "създателите", а като на вид, стоящ на по-ниско стъпало на стълбата на еволюцията. Всяка от трите планети в Гарал попаднала под контрола на една от новите раси и хората останали без корени...

Сега обаче мирът е застрашен от задаваща се

## нова война

Терорът пристига от дълбините на космоса под формата на SEED – мистериозни същества, заплашващи всички с унищожение. Тук се намесвате вие – Итън Уебър, млад човек, който ще преоткрие себе си и с голяма доза късмет ще изиграе основна роля в спасяването на света. Чакай малко, ще кажете вие. Нали това уж е MMORPG? И трябва да плащам месечна такса, макар и доста по-ниска от тази на WoW, за да го играя, нали? Да, това е така, но Phantasy Star Universe си има и режим, предназначен за самостоятелна игра. Някои биха го нарекли туториал, но фактът си остава – освен да ви запознае с повечето механики на играта, единичният режим ви предлага и близо 30 часа удоволствие с увлекателна, макар и праволинейна история. А като привършите четвърта глава, от нея се отключва и екстра режимът, където можете да си създадете собствен персонаж, просто да се шляете из Гарал и на воля да изпълнявате

мисии, трупайки опит и екипировка и най-общо взето, да изтребвате чудовища безчет.
Що се отнася до геймплея, от играта лъха приятно ретро чувство. Мишката изобщо не фигурира като средство за управление. Ще трябва да разчитате на клавиатура или геймпад. В битките се използват комбинации от нормални атаки и фотонни техники, като цялата работа напомня повече на екшън игра от трето лице, макар и с hack'n'slash "RPG" настроение по подобие на първото Diablo. Също, макар и да е възможно да се изправите соло срещу вразите, по-забавно е да го направите в отбор от шест приятели.

Слънчев ден в космическата станция на Пазителите

## Бойната система

се основава на противопоставянето на шест елемента: огън и лед, земя и мълния, светлина и мрак. Оръжие с даден елемент е по-ефикасно срещу противници от противоположния и по-неефективно срещу тези от собствения си вид. Инструментите за ликвидиране на врага в играта са 23 вида, делящи се на четири класа в зависимост от качеството си. Тук идва една от основните разлики в професиите, достъпни за персонажа ви – какви точно оръжия може да размахва. Няма да видите техномаг, влачещ S-клас двуръчен меч, нито пък специалист в близък бой с последен модел гранатомет.
Статистиките на персонажа се вдигат сами с покачването на ниво, най-вече в зависимост от расата, която сте избрали. Това може да изглежда малко простичко, преди човек да си даде сметка, че отгоре се наслагват бонуси от предмети и владеене на професия. Професиите са общо десет вида: три основни (боец, стрелец, маг) и седем „напреднали", които изискват определено владеене на основните. Докато нивото на персонажа се качва с опита, придобит от повалени врагове, степента на професиите се вдига в зависимост от колко успешно си изпълнявате мисиите. Няколко нива имат и различните фотонни умения. Те основно се делят на техники за хладни оръжия, за далекобойни, и разнообразни магии. Ефективността на фотонните умения се увеличава в зависимост от честотата на употребата им, а максималното ниво, на което можете да ги владеете, е ограничено от професията ви.
Вместо да задълбавам в механиката на играта, по-добре да кажа нещо за

## онлайн варианта

като цяло. Мисиите са организирани подобно на Guild Wars. Има сборища, където можете да взаимодействате с останалите живи играчи, а веднъж потеглите ли на мисия, действате само вие и вашата група (както инстансите в WoW). Притежавате и собствена квартира, която може да декорирате с бойни трофеи или украшения, закупени от магазините. Там може просто да каните гости на приказка или пък да отворите собствен магазин и да продавате плячката и предметите, които сте направили сам. В стаята е и вашата машина-помощник, своеобразно тамагочи/склад/работилница, чиито показатели можете да развивате, "хранейки го" с ненужните ви предмети.
На аудиовизуалния фронт PSU се справя прилично. Що се отнася до звука, единствена болка е част от английското озвучение – просто личи, че актьорските умения на хората от екипа, направил дублажа, са на доста разнообразни нива. За графиката пък може общо да се каже, че е под нивото на EQ2, но пък според мен е по-добра от WoW. Това последното е донякъде въпрос на артистичен вкус.
Че PSU не може да се мери с комерсиалния хит WoW, е ясно – не може. Каквото PSU прави обаче, прави го добре и по свой собствен начин. Предложението на SEGA е две в едно и си заслужава както за соло приключение, завършващо с един от най-бруталните босове, виждани някога бял свят, така и за мрежова игра. Стилът на играта ще хареса о на вманиачени играчи, и на тези, които просто искат да джитнат малко с приятели от време на време.

TICKETSTREAM BULGARIA
Е ПЪРВАТА ПРОФЕСИОНАЛНА ПЛАТФОРМА
ЗА ПРОДАЖБА НА БИЛЕТИ В БЪЛГАРИЯ
ЧРЕЗ САЙТА НА КОМПАНИЯТА www.ticketstream.bg
МОГАТ ДА СЕ ЗАКУПУВАТ ЕЛЕКТРОННИ БИЛЕТИ ЗА НАЙ-ГОЛЕМИТЕ СЪБИТИЯ У НАС
И ДА СЕ РАЗПЕЧАТВАТ НА ОБИКНОВЕН ПРИНТЕР.
ЗА ТЕЗИ, КОИТО НЕ РАЗПОЛАГАТ С ВЪЗМОЖНОСТТА ДА ПАЗАРУВАТ
ОТ ПЕРСОНАЛНИТЕ СИ КОМПЮТРИ, TICKETSTREAM ИЗГРАЖДА МРЕЖА ОТ МЕСТА
ЗА ПРОДАЖБА НА УНИВЕРСАЛНИ БИЛЕТИ.

www.ticketstream.bg
TICKET STREAM
ВАШИЯТ ПОРТАЛ КЪМ СВЕТА НА БИЛЕТИТЕ

СОФИЯ
Магазин "Placebo"
ул. Шишман 51
Туристическа агенция "Лидия Турс"
ул. Хан Аспарух 22
Туристическа агенция "Устрем 97"
Sofia City Center, бул. Арсеналски N2
Магазин "На тъмно"
ул. Иван Вазов 13
Клуб "Строежа"
Студентски град
Napa`s GraffStore & Galery
ул.Цар Иван Асен II 57
Ticketstream Bulgaria
ул. Цар Самуил 50
Търговски център "Plesio Computers"
ул. Ангел Кънчев 5
Магазин "Мултидиск"
бул. Мадрид 5
Магазин за мобилни аксесоари "Текарт"
ул. Виктор Павлов (Алея на услугите)
до метростанция Вардар

БУРГАС
Магазин за мултимедии "ManiCo"
ул. Левски 7 (тунела)
ВАРНА
Магазин "На тъмно"
ул. Воден 18
ВЕЛИКО ТЪРНОВО
Магазин "На Тъмно"
ул. Стефан Стамболийски 57
ДОБРИЧ
Магазин "На тъмно"
ул. Независимост 1
ПЛЕВЕН
Магазин "На Тъмно"
ул. Дойран 144
ПЛОВДИВ
Магазин "Music Centar"
Ул. Отец Паисий 5
РУСЕ
Магазин "На Тъмно"
ул. Г Раковски 13
СЛИВЕН
Магазин "Music Mania"
Ул. Цар Освободител 16
СТАРА ЗАГОРА
Магазин "На Тъмно"
Търговски център Сити, ул. Гладстон

Жанр: **Куест**
Издател: **Frogwares**
**sherlockholmes-thegame.com**
Изисквания: **P 1.3 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

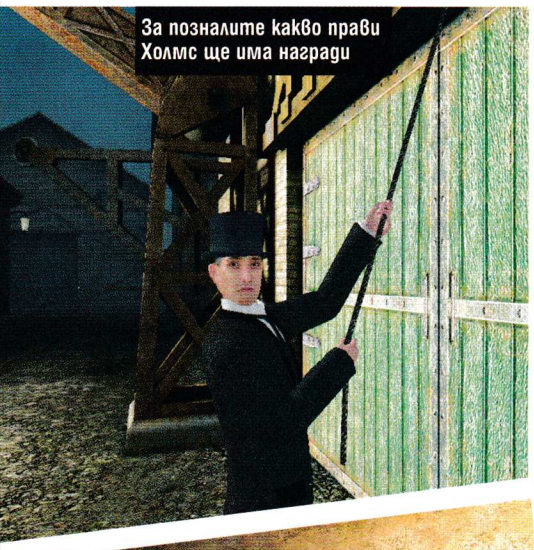
*Асен Георгиев*

Отключете дедуктивните си способности

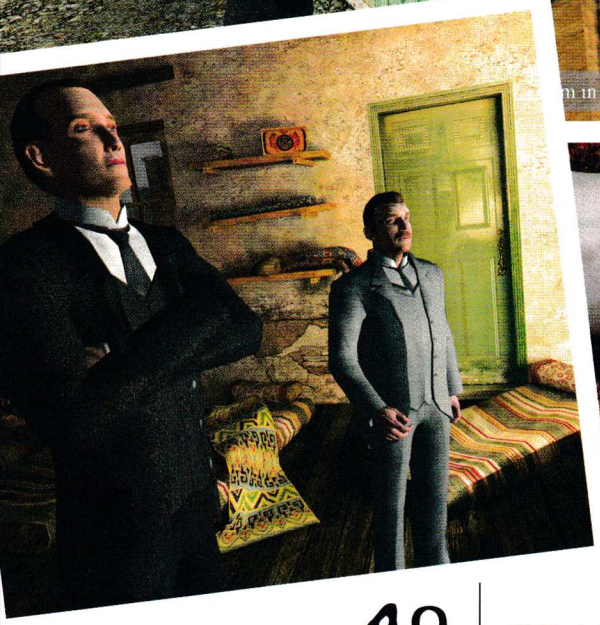
# Sherlock Holmes: The Awakened

Домашната лаборатория на г-н Холмс

Е, поне все още си има глава!


За позналите какво прави Холмс ще има награди

Този за една бира ще изпее всичко :)



Всеки детайл е от значение

Frogwares е студио с известен опит в правенето на игри, разказващи за приключенията на Шерлок Холмс - най-великия частен детектив в литературния свят. Sherlock Holmes: The Awakened е третото заглавие по темата, което въпросните геймразработчици изкарват на пазара за период от четири години. Предишните две (Adventure of Sherlock Holmes: The Mystery of the Mummy и Sherlock Holmes: The Silver Earring) се приеха добре от феновете на жанра, както и от всички любители на детективските истории. Тазгодишното предизвикателство, насочено основно към привържениците на главоблъсканиците и събирането на дребни улики, предлага някои интересни нововъведения, с които ще ви запозная в следващите редове.

- Въздействаща атмосфера
- Завладяваща история
- Изцяло триизмерен свят и страхотно озвучаване

графика
звук
геймплей

**5.0**

- Трудна на моменти
- Бедна по отношение на иновации
- Недостъпна за неразбиращите английски език

## Неизбежна еволюция

Една от най-важните характеристики, с която може да се похвали последната игра на Frogwares, е нейният изцяло триизмерен свят. В комбинация с него е подновена и гледната точка на героя. Вече няма да наблюдавате събитията, случващи се на екрана, от трето лице, а от първо. Направо през очите на гениалния частен детектив. По този начин свободата на играча се увеличава – той може да се върти на всички посоки, да погледне зад всеки ъгъл, да проучи внимателно околностите и да си създаде ясна представа за заобикалящия го свят, което за игра като тази, в която детайлите са жизненоважни, определено е голям плюс. От друга страна обаче, когато измеренията се увеличат и вашият герой получи възможността да поглежда нагоре и надолу, нараства и шансът да пропуснете някоя следа. А всеки такъв малък пропуск може да ви забави и обезсърчи. В подобна ситуация загубих около един час в търсене на улики, докато най-накрая не погледнах над касата на една врата, където се криеше важното доказателство, което толкова много време издирвах.

## Къде ми е ръчичката!?

Не знам каква е причината наложила вземането на подобно решение, но в играта отсъства добре познатото ни кръстче или ръчичка, или просто курсор, който принципно стои в средата на екрана и бива управляван посредством мишката с цел да спомага при взаимодействието с околната среда. Тук няма подобно нещо. Интерфейсът е максимално опростен – на екрана няма нищо (всички необходими менюта се извикват допълнително – карта, дневник, инвентар и т.н.. А, когато се доближим до място, на което можем да извършим действие, пред нас изниква, според зависи от случая, ръчичка или око. Тогава вече можем да взаимодействаме с предмета/персонажа. Приключението, което ни предлагат този път пичовете от Frogwares, е свързано с

## поредица мистериозни отвличания

на чуждоземни прислужници, работещи в къщите на заможни лондончани. Сюжетната линия ще ви отведе по следите на тайнствена секта, ще ви сблъска със свръхестествени проявления и ще ви предложи възможността да работите по случая през погледа както на Шерлок Холмс, така и на неговия лоялен помощник доктор Уотсън. Разбира се, за да има ефект вашето разследване, то трябва да бъде проведено изцяло в стила на Холмс – т.е. необходимо е да се запознаете с методите на дедукцията, да почистите очилата си и да настроите ума си така, че да възприема нещата по най-логичния начин, но без да отхвърля нито една друга възможност. Тогава разрешаването на мистериозния случай ще ви заприлича на детска игра. Интерфейсът е изчистен и лесно усвоим. Холмс записва всички важни събития в тефтера си, а освен това диалозите, които води, могат да бъдат препрочитани във всеки един момент. Имайки предвид, че играта не е изключително лесна, понякога тази възможност за повторно разглеждане на уликите ще ви бъде доста полезна. Въпреки това вероятността да затънете в размисли и да стигнете до задънена улица е напълно реална, защото уликите, на които ще се натъкнете, са стотици, предметите, които ще можете да взимате и комбинирате, са повече от петдесет, а персонажите – близо шестдесет на брой.

## Въздействаща атмосфера

Отново, както и в предишните две игри, атмосферата, с която ще се сблъскате, умувайки върху заплетените мистериозни отвличания, е професионално пресъздадена. Персонажите са озвучени по-възможно най-добрия начин. Типичният английски акцент, който ще различите в диалозите между Холмс и Уотсън, подсилва цялостното усещане. Изказванията на главния герой са забавни и увлекателни – напълно в стила на директния и непоколебим, убеден във всяко свое твърдение, литературен герой. Улиците на Лондон, пристанището, намиращо се на река Темза и всички останали локации, с които ще ви сблъска играта, са пропити от мрачната и тайнствена атмосфера, съпътстваща героите през цялото им приключение.
Sherlock Holmes: The Awakened ще ви хареса основно заради атмосферата, която значително се доближава до тази, която се изгражда като представа от романите на сър Артър Конан Дойл. Всичко останало няма значение. Важни са само две неща – вие сте Шерлок Холмс, а загадка, която той (ти) не може да разреши, не съществува!


AMD 64 Athlon X2

www.amd.com

**Готов да поеме всяко натоварване. Направете разумния избор.**

**Направете разумния избор.**

**Обновете прогнозата за продажбите. Редактирайте базата данни на клиентите. Нанесете промените в тяхната документация. Всеки иска неговата работа да бъде свършена веднага. С персоналните компютри, снабдени с двуядрен процесор AMD Athlon™ 64 X2, можете да печатате пълноцветни отчети, да обновявате бази данни и да "печете" CD с презентации. При това едновременно. На най-висока скорост. Те са по-производителни от едноядрените процесори. Всички процесори на AMD могат напълно да се възползват от предимствата на най-новата операционна система Microsoft® Windows Vista™ . Сега ще разполагате с компютър, който да работи с темпото, което вие задавате.**

AMD Smarter Choice

ISA HARDWARE

ISA Hardware International
Главен дистрибутор на AMD в България
бул. Симеоновско шосе 120, 1700 София
тел.: (02) 969 9811; факс: (02) 969 9855
www.isahardware.com

AMD, логото на AMD със стрелка, AMD Athlon, и техните съчетания са търговски марки на Advanced Micro Devices, Inc.

Windows Vista е регистрирана търговска марка или търговска марка на Microsoft Corporation в САЩ и/или други страни.

Жанр: **Симулация**
Издател: **Activision**
**www.activisionvalue.com/titles/Harley/**
Изисквания: **PIII 1.5GHz, 256 MB RAM, 32MB Video**
Брой CD: **2**
Платформа: **PC, PS2, X360**
Мултиплейър: **Да**

*Асен Георгиев*

Бързи, смели, глупави... моористи

# Harley-Davidson Motorcycles: Race to the Rally

На завоя със 160км/ч – ние моористи ли сме или к'во?

Ритници на промоция, ако някой иска – да застане близо до мен

Имам чувството, че напоследък излизат твърде много дървени игри. Може би просто не мога да улуча качествено заглавие, но все ми се струва, че преди пазарът не беше така злокобно наводнен от нескопосани подобия на геймки. Категоричен пример за съвременен полуфабрикат (каквито ще се налага да виждаме все по-често за в бъдеще) е рейсинг симулаторът, разпространяван от Activision под името Harley Davidson Motorcycles: Race to the Rally.

## Да обиколим САЩ, яхнали мотор

В общи линии това е обобщение на геймплея, който предлага заглавието. Чисто и просто ще получите възможността да шофирате по перфектните, широки и натоварени, американски магистрали и главни пътни артерии. Към тази "уникална" възможност можем да прибавим и другите няколко режима на игра – нестандартните "time trial", "challenge", "reverse track" и "quick race". Смятам, че не е нужно да споменавам, че едва ли ще успеете да откриете значителна разлика между тях, но няма лошо да се пробвате. Първото нещо, което трябва да направите, е да си изберете мотор и някакъв пич, който да го управлява. След това сте готови да се пуснете в бясна надпревара с други брадати перковци, качили се на мощни Харли-та. Определено най-интересната част от играта е буустването, което ви позволява да развивате скорост от 200 км/ч за отрицателно време. Дори с него обаче трънката от състезанията се свежда основно до разминаване с насрещно движещите се автомобили, камиони и други превозни средства. Това е всичко, което може да предложи Harley Davidson Motorcycles: Race to the Rally.

## Тунинг елементи и кофти визия

За да се впише обаче по някакъв начин в съвременната обстановка, играта предлага и възможност за отключване на нови мотори, резервни части и подобрения. Когато финиширате на челна позиция в дадено състезание, ще получавате определено количество точки, а успоредно с това ще се "отварят" редица чарколяци, които после можете да инсталирате на вашето двуколесно съкровище. Тази съвременна придобивка в геймплея е истински оазис, изникнал насред пустинята от еднообразие. Благодарение на нея някой може да прояви желание да изиграе повече от три-четири състезания...

Не може да не сте забелязали тенденцията в последните месеци, че всички игри, колкото и да са зле, притежават, ако не друго, то поне сносна графика. Е, тази тенденция е минала с бясна скорост покрай разработчиците на Harley Davidson Motorcycles: Race to the Rally, защото тяхното заглавие не може да се похвали с качествена визия. На пръв поглед нещата не са толкова зле, но след десетина минути игра, когато осъзнаете колко е силно нивото на повтаряемост, вероятно ще се съгласите с мен.

## Музиката

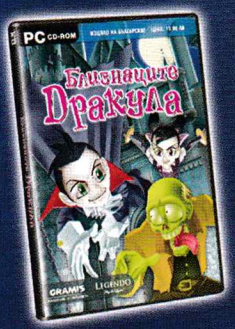
е еднотипна и натрапчива. Толкова за озвучението. Кратко и ясно.

Остава само да споделя, че едва ли си заслужава човек да си губи времето с продукт като Harley Davidson Motorcycles: Race to the Rally. Е, освен ако не е мегазапален рокер, страдащ от тежък махмурлук, но там нещата са по-различни. Всъщност това е само лично мнение – вие, ако имате желание, разцъкайте тази лишена от смисъл, изпълнена с голяма доза ускорение и високи скорости, игра. Големи хора сте, можете сами да решавате какво да правите и какво – не.

# Близнаците Дракула

Нещастният граф Дракула е отвлечен от злия ловец на вампири – страховития доктор Животолюб, който се нуждае от истинска вампирска кръв, за да проведе своите ужасни експерименти и да създаде еликсир на живота. Влезте в ролята на Близнаците Дракула – играйте и с Драк, и с Дракана, за да защитите Трансилвания и да прочистите замъка на своето семейство от живите мъртви!

Изцяло на български, за 19.90 лв.




Игрите на Gramis може да намерите в: Germanos, Пикадили, Multirama, Pulsar, Technopolis, Техномаркет, АЙПИ Ентертейнмънт, вестникарската мрежа, специализираните магазини. Бензиностанциите на OMV и Opet.
Онлайн: Интернет хипермаркет GET.BG – http://get.bg

Издател на "Близнаците Дракула" за България е Gramis. Всички наименования са запазени марки на техните собственици.

ДИСТРИБУЦИЯ: "МАРТ БЪЛГАРИЯ" АД
София, Младост 4, бул. "Ал. Малинов, бл. 458
тел: (02) 9744951, 9744953 и 9744630
e-mail: office@mart.bg web: www.mart.bg

GRAMIS

компютърни игри на български

| | |
|---|---|
| Жанр: | **Екшън** |
| Издател: | **VU Games** |
| **www.vugames.com** | |
| Изисквания: | **P 1.8 GHz, 256 MB RAM, 64 MB Video** |
| Брой CD: | **1** |
| Платформа: | **PC** |
| Мултиплейър: | **Да** |

*Георги Панайотов*

Съвсем нелоша!

# DMZ North Korea

Всичко е зелено

Щурчета пеят в тревата своите перверзни песни. Гугутка прелита над тъмните дървета, но в този момент рязко изчаткване я стряска. Звукът от презареждането е прекалено разстройващ за крехката нервна система на пернатото и резултатът от нервния срив е кратко присвиване на червата. С тихичко "Пльок" брезентовата качулка на спецсолджъра става с една идея по-бяла и с няколко идеи по-малко миризлива. Бърз откос и гугутката се превръща във фаза едно от направата на дюнер. Междувременно гардът кореец на десетина метра от случващото се изобщо не ебава за стрелбата до военния периметър, който охранява, и продължава да си свирука "Вашта кожа, американска" на развален виетнамски.

Оппа! Честита ни първа игра за Северна Корея. Досега такива не съм срещал и съм много доволен. Ама как така не сте чували за севернокорейците – според някои професионални прогнози, те ще завладеят света. Комбинацията от 40% от държавния бюджет, заделян за армията, и съюз с производителите на китайска храна ще доведе до масирана атака от страна на Корея точно в момента, когато всички капиталистически кучета се гърчат в диария, причинена от "Лютивото пиле на Мун Чук (хо-хо-хо)".

## Та, за какво иде реч

Има два типа корейци – добри и лоши. Северни и южни. Едните правят Guild Wars и организират фирми за онлайн-фермерство на виртуално злато в MMORPG игри. Другите вярват във всяка дума на диктатора-вожд и мечтата им е да имат пакетче американски дъвки. Вторите в случая са набарали невзривила се ракета и искат да си направят ядрено оръжие. Но янките не оценяват искрената радост на източните култури към големите фойерверки и облачни образования с формата на гъба (не за баня). В резултат на това решават да изпратят Нашто Момче™ да оправи ситуацията. А пичът е пич и половина, т.е. П и две чертички от И-то. Може да мъкне две оръжия едновременно, пък били те и тежки картечници по 30 кила парчето, патлак и цяла торба гранати, мини, експакове, експанжъни и го влече ексцибиционизма. С други думи – трите хикса (XXX) отвсякъде. Освен това е и умничък, използва дареното му от правителството лаптопче пълноценно. Гледа невероятната ТриДе карта (най-добрата, която до сега съм виждал в игра), ориентира се по нея, чете си чинно ъпджективите и от време на време използва компютъра за възглавничка. Ама сега да не го критикуваме, лесно ли се громи половината севернокорейска армия сам-самичък. Да не говорим, че всяко измъкване от суперспешъл командо костюма му за пускането на едната вода си е живо приключение с неизвестен финал, мдам.

**Знаете ли, че?**

Азиатският ресторант "Ко Ши Ям" е реалност, намира се в столицата. (да бе, да – бел. ред.).

Екипът: Ръцко, Пръцко и Фръцко – ти си Ръцко!

## Скок-подскок

Имате си и други готини джаджки – най-запомнящ се е уредът за нощно виждане – прави всичко зелено, все едно сте препили с пина колада. Това е изключително нужно, защото гадните корейци са надарени с тайнствени мистични сили. Да, лошите ви надушват, независимо колко е тъмно (включително и като в кучи гъз, нали знаете – ние ходим там преди вас, за да не ви се налага да го правите вие). Дори след чинно спотайване и използване само на патлака с капутче отгоре... така де – заглушител. Ориентират се много бързо в тъмницата и ви погват. Е, понякога седят и просто си се радват, докато ги гърмите, ама не можем да очакваме всеки кашик да е Айнщайн, нали така?

Но перлата в короната на тази игра е Bunny hoping-ът. Стандартното придвижване е мудно, но скачайки, пичът се набира доста по-бързичко, а влиянието на точността му е мижава (то с тежката картечница и от близо трудно се уцелва).

С други думи DMZ: North Korea е добър опит за модернизиране на Delta Force концепцията. Личи си старанието и липсата на време за производство – защото играта е адски бъгава.

- Добър замисъл
- Готина 3D карта
- Доста оръжия

графика
звук
геймплей

**4.0**

- Лоша реализация
- Корейците изобщо не бяха свирепи
- Завива ти се свят от цялото подскачане наляво – надясно.

# Най-доброто списание за аудио-видеотехника

Абонирай се и спечели

Logitech X-540

Samsung SlimFit CW-21Z453

Samsung DVD-P365

Наградите ще бъдат изтеглени чрез жребий на 15.02.2007 г. по телевизия MM в предаването INTERACTIVE, (начало на предаването 17:30 ч). Резултатите ще се публикуват в бр. 85 на списание Hi-Fi.

Жанр: **Икономическа стратегия**
Издател: **Eclypse**
**www.frogster-interactive.de**
Изисквания: **P 700 MHz, 256 MB RAM, Кебапчета**
Брой CD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплеър: **Не**

*Георги Панайотов*

Бира?! Я-я-я-я? ВундабаХ!

# Beer Tycoon

Времето на автентичността, докато се инсталваше играта, се заредих с едно стекче Стела, разплух се пред PC-то и започнах да тествам. Шулна срамота си е да пишеш за бирен тайкун и да не се освиниш порядъчно с въпросното питие. Играта е немска, предполагам че идеята за нея се е родила, докато са се наливали с биришка и са кльопали вурст (е, няма как да скипна стереотипа). То тайкуните са като срамни въшки – плъзнат ли веднъж, няма отървяване, а бирата е едно от по-малко странните неща, които сме срещали в жанра. В интерес на истината след Американския фермер (John Deere American Farmer – брой 9/2004 PCM), не вярвах, че нещо може толкова приятно да извади кретена у мен на показ.

## 2 бири по-късно

Едно такова лежерно ми е, стеличката си влиза мазно-мазно, чат-пат иска да излиза, ама с всички бири е така. Започнах в Англия своята бирена империя. Немците и австрийците някакси не ми се понравиха като стартова опция. А и английската бира си е класика – това са Bodingtons и Old Speckled Hen все пак, да не забравяме и страхотната ирландска Guiness. Мъжете знаят защо... въпреки че така и не разбрах смисъла на този рекламен слоган.

Визията леко ми се е блърнала от бирата. Което всъщност е плюс, така постното текстуриране ми се струва доста подобро. Но най-готиният ефект от изпитата бира (вече третата бутилка наполовина си е заминала) е, че играта ми се струва доста по-забавна отколкото всъщност е, надявам се на шестата бутилка, да не започна да я намирам за секси. Не че е лоша, ама просто идеята е м-м-м, преексплоатирана. И със стандартното "Строй къщички, наемай хора, прави продукция, строй още къщички" трудно биха ме трогнали. За сметка на това

## бирите вече станаха четири

Замених досадното озвучаване със сборно дискче реге ремиксове. Не ми пука за еднаквите, но за сметка на това грозновати бутони – каквото и да цъкна, все нещо се случва, и е гот. Хаотичното цъкане води до отварянето на огромен екран с различни марка бира. Спирам и го гледкам в унес, броейки на ум колко от марките съм тествал лично. С радост разбирам, че моята бира дори влиза в топ 50 за континента ("Хер Ханц Регал" и "Азра Ел Фида"). Освен пивоварна, съм си построил барче, даже две за гостите да пробват новите дестилати, както и хотелче. Така и не разбрах защо вместо да си се концентрирам върху производството и употребата на бирички, трябва да се занимавам с туристи. Ама като няма друга трътка и това става. И без това единствената опасност е да фалирате поради преразход, няма никакви скриптирани ситуации, или марсиански атаки. Абе, пичове – каква е идеята да се прави бирен тайкун изобщо?! Зоопаркове, фън зони, сафарита – готино – има задоволството от това, че си направил шарено и готино нещо и децата му се радват. Сити билдърите пък те карат да се почувстваш гот като видиш завършения си метрополис. Рейлроуд тайкуните боцкат това приказно желание да превърнеш хола във влакова станция.

Но бирен тайкун?! Сори, Еклипс, ама да строя индустриални сгради в индустриална зона и да произвеждам бира, която да не мога даже да опитам, не ме кефи. Опа, останали са ми още две стели! Допивам си ги, кутиите в кошчето, играта също. Дас геймкен из капут, я-я-я-я!

**+**

- Накара ме да изпия 3 литра за норматив, скромно постижение, сравнено с рекорда на редакцията.
- Много марки бира
- Ниските системни изисквания

графика
звук
геймплей

**2.0**

**–**

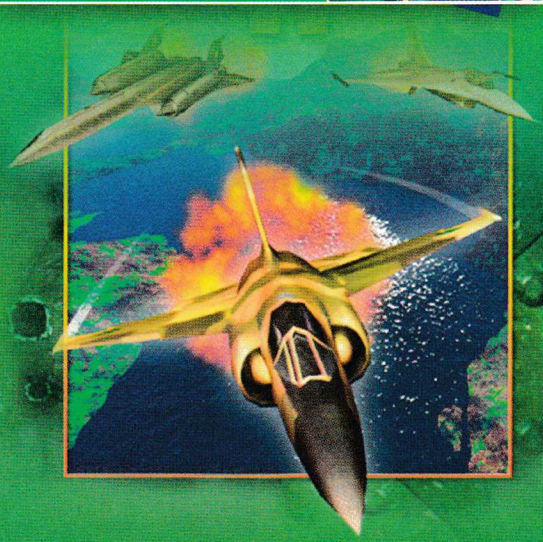
- Не мога да смогна да дотърча до 00-то или (Das Кенефен)
- Бири ама на картинки
- Скучна, грозна, но заема половин гигабайт на диска

# ЦЯЛА ИГРА В НОВИЯ BONUS PACK

## BONUS PACK СЪДЪРЖАНИЕ:

- 6 СПИСАНИЯ
- 6 ДИСКА
- ПЪЛНАТА ПЛАТЕНА ВЕРСИЯ НА *THUNDERBOLT II*

## ВЕЧЕ НА ПАЗАРА

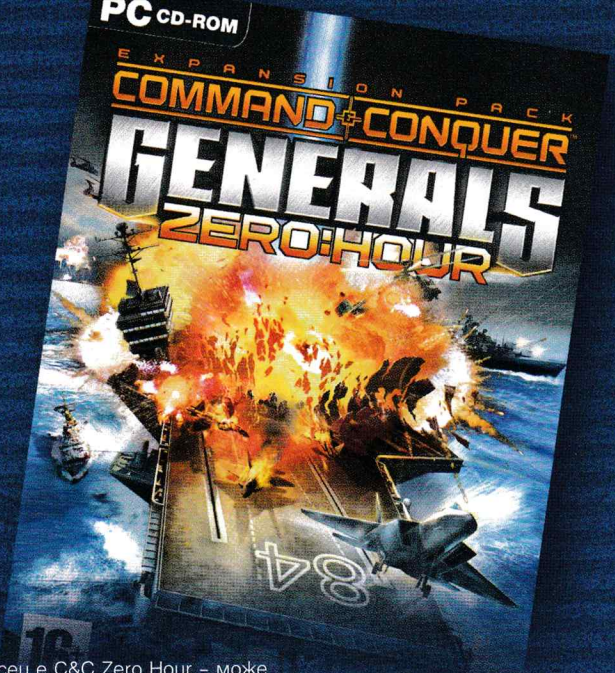


Thunderbolt II е военен самолет, специално създаден да подпомага сухопътните сили. Играта включва 18 мисии, а също така и мултиплейър режим. Самолетът е екипиран със самонасочващи се ракети въздух-въздух и въздух-земя, картечница и бомби. Лесна за управление игра. Само не забравяйте да заредите навреме гориво и да се запасите с муниции!

Системни изисквания:

- 600 Mhz процесор
- 256 MB RAM
- Видеокарта с 32 MB памет и Hardware T&L
- саундкарта
- 350 MB свободно пространство на диска.

# ТЪРСЕТЕ ВЪВ ВЕСТНИКАРСКАТА МРЕЖА




*Пламен Димитров*

# Pimp my game

Този месец ще pimp-ваме една-единствена игра, но ще ни се струва все едно играем четири различни. Ключът за бараката са така наречените тотални конверсии - модове, които променят съдържанието на дадена игра до степен на неузнаваемост. По същество те не са полезни или необходими за каквото и да било – няма да оправят графиката и едва ли ще ви оптимизират интерфейса. За сметка на това обаче са един от най-забавните разнородности на модификации, на които можете да попаднете. Играта този месец е C&C Zero Hour – може да е леко остаряла, но ми се ще да видя стратегията, която може уверено да й захвърли ръкавица в лицето с претенции за подобра визия. Започващите да хващат прах "Генерали" определено има какво още да покажат.

ON THE DVD

## Cold War Crisis за C&C Zero Hour

**Сайт:** *www.cold-war-crisis.de*
**Статус:** Бета

За разлика от Втората световна Студената война е адски недооценена от гейминдустрията. Ясно, че не е имало истински широкомащабни сражения, но пък самият период е страшно интересен откъм сблъсък на идеологии и свръхмодерни оръжейни системи.
Идеята в CWC е центрирана именно около измислен, но теоретично абсолютно възможен, сблъсък между суперсилите от края на миналия век. НАТО явно се е разпаднало и на Съединените щати им се налага да воюват със Съветския съюз сами. Европейците пък явно са се нагледали на световни войни на тяхна територия и са твърдо решени да не оставят континента им да се превърне в бойно поле на отвъдокеански амбиции, затова са се отделили в трета фракция.
Пуснатото в момента демо съдържа една-единствена мисия и не е особено показателно за достойнствата на играта, но все пак разкрива геймплея в общи линии. А той обещава да е свръхреалистичен: не очаквайте някой танк, независимо колко добре е бронран, да издържи на повече от една-две ракети например. Това прави модификацията доста трудна, защото трябва да вложите значителна доза микроменджмънт на единиците си (има значение дори кой ще стреля пръв). Дано все пак реализмът не навреди на забавлението от играта, защото поне аз съм се нагледал на симулатори, където, à сбъркаш нещо, зареждаш най-близкия сейв. Всички единици са озвучени на съответния си матерен език и са доста добре моделирани. Определено интересен мод, който си заслужава да бъде държан под око.

## Shockwave за C&C Zero Hour

**Сайт:** *www.shockwavemod.com*
**Статус:** *Бета*

Лично за мен Zero Hour беше дар от Бога – C&C Generals такава, каквато трябваше да бъде. Но все пак винаги има място за още - рано или късно схватките между генералите доскучаваха. Shockwave не е точно тотална конверсия, но определено създава усещането за такава. Този мод добавя буквално стотици нови единици и ъпгрейди към арсенала на трите враждуващи фракции – USA, GLA и Китай. И не само това – новите юнити коренно ще променят усещането ви за играта, защото отварят възможности за адски много нови стратегии, които да приложите на бойното поле.
Всеки от деветимата генерали от оригинала е преработен из основи. Стилът им на игра, заедно с тясната специализация в някаква област (експлозиви, танкове, супероръжия), все още си стои като основа, но е дообогатен значително. Например авиационният генерал вече може да строи и танкове, макар доста по-слаби от тези на останалите. Специалиста по лазерите пък има пехотинци, стрелящи с лазерни пушки, лазерна артилерия и т.н. Добавете към сместа десетките нови ъпгрейди и специални генералски умения (придобивани с нашивките) и започвате да се чудите как досега EA LA не са се сетили да вкарат всичко това в оригинала.
Някои графични детайли също са пипнати – подменени са текстурите на няколко юнита, сложени са и някои кефещи визуални ефекти (личи си, че е сменена анимацията на атомната бомба, а пък свръхзвуковата Aurora пори въздуха по особено впечатляващ начин).
В следващата версия авторите на модификацията обещават да добавят трима нови генерали (по един за всяка страна), напълно озвучени, барабар с техни собствени единици, сгради и ъпгрейди. Всичко това звучи внушително, така че лично аз ще следя този мод за евентуални новости.

## Tiberian Sun Rising C&C за Zero Hour

**Сайт:** *rising.cnc-source.com*
**Статус:** *Незавършена*
Още една класика на Westwood се готви да оживее в пълно 3D. Този път обаче ще трябва да почакаме малко – под "Статус: Незавършена" имам предвид, че досега не е пусната бета и крайната дата е под въпрос. То сериозните фирми не успяват да спазят крайни срокове, какво остава за модърите (между другото с тоя аргумент се измъквам и от гнева на главния редактор :)).
Съдейки по скрийншотовете, авторите са свършили добра работа при пренасянето на усещането за Тибериевите войни върху платформата на Zero Hour. Те признават, че трябва само да дорисуват текстурите на NOD и са почти готови. Стискам палци все пак да привършат преди излизането на Command & Conquer 3, към който повечето геймъри са вперили поглед в момента. Тази модификация естествено няма да може да се сравнява с оригинала, когато той излезе, но, ако не друго, е един приятен повей от миналото :)

## Red Alert 3 за C&C Zero Hour

**Сайт:** *www.redsys.ru*
**Статус:** *Готова*
Westwood може и да не са вече сред нас, но можете да сте адски сигурни, че манията по Red Alert няма да изчезне в скоро време. Този мод - ни повече, ни по-малко - пренася целия RA2 заедно с експанда му Yuri's Revenge в прекрасната 3D графична платформа на Zero Hour. Усещането да се завърна към познатите юнити и сгради, но този път напълно триизмерни, беше наистина разтърсващо за фен като мен. Запазена е цялата атмосфера на оригинала с всичките единици, постройки, звуци и музика. Дори интерфейсът е изнесен вдясно на екрана, а не долу, както е при Generals. Разбира се, логиката на Zero Hour не позволява пълно прекопиране на познатите ни елементи. Сградите се строят с помощта на работници, а не от страничното меню; можете да се сбогувате с хроно-технологиите или умствения контрол на клонингите на Юри, няма и военноморски флот извън кратката кампания – явно тези елементи просто не са били съвместими с ZH и са изоставени. Въпреки това почитателите на RA2 ще се почувстват като у дома си още от началния екран. Малък проблем е качеството на някои текстури, особено на единици, които нямат близък еквивалент в "Генералите". Особено смешно са пресъздадени нападателните кучета например – все едно гледате някое от онези кучета-роботи, с които японците си убиват свободното време. Някои сгради също са моделирани доста постно. Основната критика е насочена към инсталацията – модът се качва директно върху Zero Hour и макар да не поврежда играта, докато е инсталиран, няма да можете да играете оригинала. Уви, авторите казват, че работата по проекта е завършена и няма да добавят нови функции, така че ще трябва да се примирим с тези неудобства. Заслужава си обаче щом ни позволява да се върнем малко назад във времето и да видим какво ще е да стане, ако Westwood не бяха сдали багажа.

Владимир Тодоров

Легенда за един велик куест

# Legend of Kyrandia

Имало едно време един куест на име Legend of Kyrandia. Той решил да поведе битка със своите свирепи съперници, предвождани от Sierra и LucasArts. На своя страна си нямал никого, но разчитал на три вълшебни оръжия. Различният и далеч по-удобен от текстовите приключения интерфейс, приказно шарената си графика и убийственото чувство за хумор. Въпреки всички трудности Legend of Kyrandia успя да победи дори King's Quest и да привлече към себе си една доволно голяма група фенове на интересните истории и логичните загадки. Но как? Нека се върнем заедно назад във времето и да видим какво направи тази поредица толкова чаровна.

## Книга първа или как Брандън надви Малкълм и стана крал

Макар и със своите недостатъци, Fables and Friends – първата част от поредицата, която получи въпросното подзаглавие впоследствие, когато Westwood решиха да превърнат играта в трилогия – бе с едни гърди напред в сравнение с останалите „посочи и цъкни" заглавия. Най-малкото заради крайно опростения си интерфейс. Вместо няколко различни иконки, представляващи различните възможни действия, които геройчето ви може да върши, в Legend of Kyrandia има един-единствен мултифункционален курсор. Удобен и крайно ефективен начин за шматкане из вълшебните земи на Кирандия. За съжаление обаче повечето играчи бяха подведени от факта, че не всички предмети, които може да кътат в инвентара си, вършат някаква работа. Смъртта също дебнеше зад всеки ъгъл, а досадното шляене напред-назад из гори и подземия, които почти по нищо не се отличават като илюстрации (в случая правенето на карти е единственият начин за ориентиране), успя да отблъсне по-нетърпеливите куестаджии. Въпреки всичко Fables and Friends бе едно чудесно начало и ясно доказателство, че Westwood е студио с наистина талантливи разработчици, които показаха на света, че могат да постигнат успех в почти всеки възможен жанр.

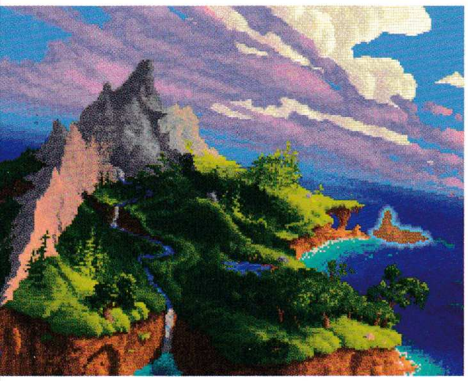
## Книга втора или как Занита отиде до центъра на земята и спаси света

През 90-те години на миналия век бе доста рядко явление да видиш жена в главната роля на някоя игра. В The Hand of Fate обаче Занита – една от най-психически уравновесените жители на Кирандия, чиито специалитет е приготвянето на различни еликсири – застана в светлината на прожектора. Светът започва да изчезва парченце по парченце и никой няма представа защо. За щастие една гигантска ръка (представете си тази от „Семейство Адамс", само че два-три метра висока) има план, който в крайна сметка не се оказва това, на което всички са се надявали. The Hand of Fate е по-дълга от Fables and Friends, а недостатъците, които направиха приключението на Брандън мудно и дразнещо на моменти, отсъстват напълно.

## Книга трета или какво всъщност се случи – да чуем версията на Малкълм

Безспорно най-добрата игра в цялата поредица е третата част - Malcolm's Revenge. В нея от антагонист Малкълм се превръща в главен герой на приключението. Геймката блесна с перфектната си за времето графика, няколкото различни завършека и възможността да избирате какъв точно да бъде Малкълм - лъжливо копеле, миличък клоун или нормален саркастичен идиот. Побъркания шут с изкривени представи за това що е то забавно бе вкаменен от Брандън в първата част. Но не щеш ли, светкавица го удря по кратуна и той отново се оказва на свобода. Сега Малкълм има шанс да докаже на Кирандия, че няма нищо общо със смъртта на крал Уилям и неговата съпруга. Но в компанията на неговата гузна съвест Гюнтер и постоянния смях на скритата публиката, която наблюдава действията му и се включва от време на време при някой забавен негов коментар или действие.

Ако никога през живота си не сте пускали която и да е от трите игри и обичате куестове, значи сте живели в пълен мрак! Намерете си DOSbox – един страхотен емулатор, на който вървят безпроблемно почти всички класики от все по-далечното минало, и след това подкарайте трите части на Legend of Kyrandia. Пък ако се докопате и до CD версиите, ще намажете допълнително от доста сносното озвучаване на главните герои.

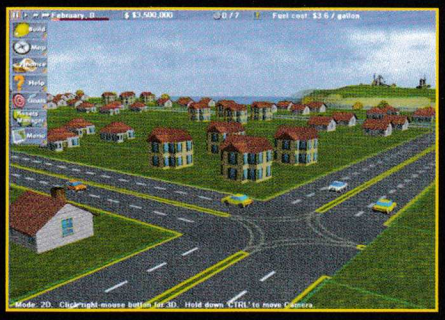


PC CD ROM

# ИГРИ ЗА ВСЯКА ВЪЗРАСТ

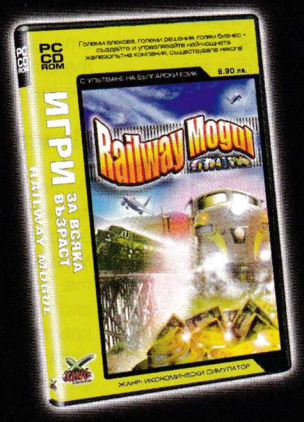
# Railway Modul

Големи влакове, големи решения, голям бизнес – създайте и управлявайте най-мощната железопътна компания, съществувала някога, в тази динамична и увлекателна триизмерна стратегия, в която няма място за почивка! В Railway Modul ще строите гари, железопътни линии, тунели и мостове на най-разнообразни и предизвикателни като трудност терени – от обикновени равнини, през хълмисти райони до непроходими долини. Ще трябва да купувате специални локомотиви, за да превозвате стоки от едно място на друго, да държите финансовото си положение под око и да помагате на малките селища да прераснат в големи градове. И всичко това в реално време! А ако предвидените в Railway Modul сценарии ви се сторят недостатъчни, използвайте специалния редактор на нива WYSIWYG, включен към играта, за да развихрите въображението си и да създадете перфектното предизвикателство за вас. Освен това цялата информация в играта се съхранява в скриптове, които могат да бъдат редактирани. Така играчите имат възможност да променят цялостния облик на Railway Modul според своите собствени предпочитания.



**ОСНОВНИ ХАРАКТЕРИСТИКИ:**

- Удивителна свобода на движение из света благодарение на мощния триизмерен енджин, който захранва Railway Modul. Доближете се максимално близо до действието или контролирайте всичко, което се случва с вашата железопътна империя, от птичи поглед.
- Създайте комплексна мрежа от железопътни линии с колкото локомотиви желаете – ограничения няма!
- Красив необятен свят, пълен с детайлни фабрики, къщи, станции и влакове.
- Динамична система, позволяваща на малките селища да се разрастват в големи градове, стига да ги снабдявате със стоките, от които се нуждаят.
- Мощна финансова система, която позволява на играча да следи всичко, което се случва с компанията му.
- Новаторски, уникален и интуитивен интерфейс, с който се свиква за броени минути.
- Мощен и лесен за работа WYSIWYG редактор на нива, който ще ви позволи да създадете свои собствени сценарии.
- С ръководство на български език!




XING interactive

Издател:
Xing Interactive

Разпространител:
МАРТ БЪЛГАРИЯ АД
тел: (02) 9744951, 9743854 и 9744630
www.mart.bg,
office@mart.bg.

Търсете я в магазините за игри, бензиностанциите и видеотеките.

Георги Панайотов

# Medieval II: Total War

Total War е адски комплексна стратегия. Всъщност това са две игри в една – походова и реалистична RTS. Тъй като RTS частта е с минимални промени в сравнение с Rome: TW, този път ще скипна обясненията как не трябва да се чарджва конница срещу копиеносци и как не статистиките, а тактиката на бойното поле и правилното съсипване на морала на враго печелят битките. Базисните съвети за това какво да правите на бойното поле

и за агресивно експанзивна игра на стратегическата карта са силно покрити в гайдовете за Rome TW и експанжъна му Alexander. За това сега ще се спрем на новите елементи в играта и картата на Европа.

## Икономиката

Както неведнъж ще прочете на Loading екрана, "Във войната имаш нужда от три неща: пари, пари и още пари". За да имате достатъчно в хазната, ще трябва постоянно да поддържате империята и микроменджмънта на градовете.
Имате няколко сгради, които носят приходи на даден град. Всеки ход финансовите ви постъпления се изчисляват на базата на сумата от всички градове, като от нея се вадят разходите по поддръжка на войската, строителните процедури и корупцията. Корупцията зависи и от популацията – т.е. голям град с по-малко от максимум капацитета му жители ще генерира доста по-голяма печалба от този, който е претъпкан с народ.

Три са основните начини на доход: производство, търговия и ограбване. За да поддържате голяма войска и да водите експанзията си на няколко фронта, ще имате нужда от солидно количество грошове. Тук са описани мирните и не чак толкова подходи за трупане на благосъстояние.
Производството е в два вида – ферми и мини. Мините са чиста работа – доста скъпички за строеж, но веднъж появили се в града, носят постоянен доход, не се нуждаят от поддръжка и дори увеличават търговския капацитет на селището. Фермите от своя страна са нож с две остриета, свързан с популацията. От една страна те действат като мините – редовен доход плюс сериозен процент към търговията. От друга – повишават нивото на раждаемост в градовете. Проблемът е, ако се увлечете и натрупате прекалено много ферми навсякъде. Ниската популация е затруднение в началото – дори е препоръчително в един-два близки до столицата града да гоните максимална, с цел най-бързо технологично развитие. Но на по-късен етап това е предпоставка за бунтове. За това спирайте след второ ниво ферми и се концентрирайте върху останалите търговски сгради.
Няколко сгради влияят на нивото на търговията ви. Винаги започвам със строежа на пътища. Стават бързо, и освен бонуса към търговските кервани, увеличават значително хода на войските ви. След това в зависимост дали сте постигнали континентална или морска доминация, продължете с пазарищата или пристанищните служби. Всеки порт може да поддържа до определен брой търговски флоти в зависимост от нивото си. Ако едно пристанище е окупирано от вража войска или флота, то спира да генерира печалба. Подобен момент има и с търговските каравани. Ако на пътя между два града има вража единица, той спира да носи дивиденти. Бъдете готови да организирате в патрули с милиция войските, оставени да пазят различни градове, тъй като много често Rebel армии се пръкват от нищото и се пльокват по средата на най-доходоносните ви пътища.
Можете да купувате търговци, които да слагате на различни ресурси, носещи ви малка печалба всеки ход (от 4 до 80 флорина). Премахват чужди търговци, но уви, печалбата, която ми носеха, ми се стори незначителна и предпочетох да оставям ресурса свободен. В момента, в който се появеше тарикат от друга държава, го използвах, за качване на опита на някой от убийците си.
Ако закъсате много с финансите (напълно вероятно в доста случаи), можете да трупате парички при превземането на градове. Проблемът е, че опцията с максимална печалба води до съвсем символично изтребване на местното население и се налага след това да занижите много бързо данъците или да оставите огромен гарнизон, за да потушавате бунтовете, което реално ви яде от печалбата. Парите, които ще заграбите от даден град, са пропорционални на големината му, търговските му контакти и времето, в което се е развивал за даден владетел. Най-сигурният начин за максимална печалба и спокойствие в end-game-а е следният: след като плячкосате града, се изнесете от него с цялата си армия, ако не на следващия – на по-следващия ден населението ще се разбунтува. Влезте отново и избийте всички до крак. Това може да ви забави ако водите блицкриг, но определено ви осигурява около 20 хода напред спокойствие и сигурна печалба. Опитвайте се да изпълните колкото се може повече от мисиите, давани от папата и правителството ви – заради наградите (пари/безплатни единици).

## Папството

Търпях ги около 20 хода, след това им теглих една Христосоничковска и на 80-тия ход (с англичаните) ги заличих от картата. Край на историята. Все пак, ако искате да си направите кръстоносен поход, трябва да подкупвате папата редовно и да изпълнявате всичките му прищявки.

## Гилдиите

Една от най-големите новости в стратегическата карта е въвеждането на гилдиите. Тях не можете да построите просто така, а ви се предлагат в началото на произволен ход, след като сте изпълнили дадени условия. Всяка гилдия има три нива на ъпгрейд, а всяко ниво носи подобрения в зависимост от типа ѝ. Във всеки град може да има само по една гилдия от първо ниво. Masters ниво гилдия можете да имате само 1 за цялото кралство, а последното ниво – Guild HQ може да бъде една за цялата игра – т.е. трябва да се състезавате с другите фракции. Но за сметка на това само вие ще използвате бонусите ѝ: Силно участие в кръстоносните походи, католицизъм и концентрирано производство на конница ще ви позволи да построите гилдия на някой от четирите рицарски ордена (Тамплиери, Хоспиталиери, Тевтонци, последователи на Св. Йоан) и да ги произвеждате. Много добър бонус за нации без добра тежка конница и почти ненужен за Франция и Германия.

**Merchant's Guild** – Наблягането на търговски сгради води до търговска гилдия. Подобрява печалбата от морска и наземна търговия и отключва лека кавалерия, със смешни офензивни статистики, но много добре бронирана, и то в доста ранен етап.

**Swordsmith's Guild** – Ако ъпгрейдвате само казармата и наемате пехотинци, ще можете да построите гилдия на мечоносците. Единствената сграда, предоставяща ви ъпгрейд за меле оръжията. Стрелковите оръжия (освен барутните) нямат опция за подобрение – стрелите на новобранец без ъпгрейди и ветеран с 2 златни нашивки винаги ще имат една и съща поразителна сила, разликата е, че тези на ветерана ще уцелват по-често.

**Woodsman's Guild** – При строеж на стрелбища и стрелци ще ви се даде опция за Гилдия на дървосекачите. Дава 1 точка опит на всички стрелци, тренирани в града на първо ниво, 2 на второ (отключва Sherwood Archers за Англия), а на трето бонусът става глобален за всички стрелци, наети в империята.

**Mason's Guild** – Намалява цените на строеж и вдига радостта на народа, само за градове (не и за крепости). Дава достъп до няколко нови единици.

**Theologian's Guild** – Отново гилдия, само за градовете. Получение правят Pavise Crossbowman-ите, при които по време на стрелба щитът се изключва, а при презареждане, ги обхваща целите. При атака в гръб се взима само показателят от бронята, а при атака страчавате я, ако сте били добри християни и сте наемали попове и строили църкви. Подобрява глобално статистиките на религиозните ви представители и скоростта, с която конвертират религията в даден район.

**Assassin's/Hashashim's Guild** – наблегнете на убийствата и производството на бордеи и убийци. Подобрява реда в града и новобранците. Ако играте с Унгария или мюсюлманска фракция, ви дава достъп до елитните единици Battlefield

**Explorer Guild** – ще получите при нормално развитие на града, но ако наблягате на производството на шпиони. Подобрява Line of sight на всички ваши отряди и скоростта им на придвижване по стратегическата карта, както и търговията в региона.

**Alchemist Guild** – При строеж на барутни сгради и единици ви се предоставя възможност да я построите. Подобрява опита на новите единици тренирани в града.

**Horse Breeder's Guild** – За да я привлечете в града, трябва да развиете конюшните и да имате поне една кавалерия на ход. Предлага бонус към кавалерия и скорост на дипломатите.

## Бронята

Много е важно да разбереш как действа Damage системата в играта. По този начин ще можеш да излизаш победител от на пръв поглед невъзможни битки. Да, на прима виста – копията колят коне, мечоносците колят копиеносци, а стрелците колят всичко без конница. Но ако се вгледаш по-внимателно в описанието на войските, ще видиш, че имат три параметри за броня – общ (Defence), Броня (Armor), щит (Shield, ако го има) и умение (Skill). В зависимост от ситуацията се прилагат и трите или отделни. Показателят за щит се взима при атака в 180-градусова арка пред воина. Изкнично или фронтално се добавят показателите от умението. Някои единици имат Good against armor показател (брадви, пушки, шеруудски стрелци). Това означава, че при атака, те игнорират частично или напълно показателя Броня. При атака и определяне на щетите се взимат предвид атаката и посоката на атакуващия, както и общият показател и посоката на защитника + количеството нападатели/защитници. Но за да не ни е скучно, се добавят страшно много малки показатели, включително и късмет. Но правилото е, че ако дадена единица има по-висок атакуващ показател, то тя бие тази с по-нисък.

Щитът има още едно много специално умение – големите щитове предпазват от стрели. Най-често атакуваните ги вдигат след първия залп. Затова, ако ви се удаде възможност, разпределете стрелците си от всички посоки, задните и предните редици се ще завъртят

към опасността и ще открият фланговете си.
Огнените стрели, снарядите от оръдията, катапултите и балистите игнорират показателя защита и умение и реагират само на броня и щит. Всички стрели игнорират Умение.
Различните типове броня реагират различно на различните типове атака. За това ъпгрейдите не са незначителна визуална промяна (и +1 към общия статус). Leather, Padded бронте поемат максимално щети от всичко (+25 и +15%), без мечове. Mail бронята поема 75% щети от стрели, и пълни от всичко. Half Plate и Plate се водят тежки брони. Те редуцират щетите от стрели с 25 и 50%, от нормални оръжия с 25% и получават 25% повече от тежки брадви и боздугани.

## Специалните умения на единиците

**Firing Circle** – Добрият стар Кентърбърийски кръг, само че с ново име. Стрелковата конница се движи в кръг, намаляваща скорострелността си, но и шанса да бъде уцелена. В движение може да отстъпва, но ако я погне друга кавалерия, често се обърква.
**Schiltrom** – Всички единици образуват кръг с вдигнати щитове и насочени навън копия. Изключително дефанзивна позиция, с едно качество – независимо от посоката на атака, се прилагат всички защитни бонуси. Използвайте я, ако трябва да защитите тясно място (улица, врата, пробив) – защото ѝ липсва мобилност, и щетите, които нанасят бойците, са мижави. Не разчитайте на тях да оправят ситуацията, а ги използвайте като "котва", докато ударите по фланговете с друга единица.
**Wedge** – Острие, перфектно за разваляне на вражите редици, но само при атака, за сметка на това е ефективно и при фронтален удар. Проблем е, че може да се обърне срещу вас, ако го ударят във фланга, а и няма смазващия ефект на разгърната кавалерия, която се charge-ва.
**Spear Wall** – Като фалангите в Rome TW. Всички копиеносци се подреждат в три (или повече, зависи как ги разгърнете) редици с насочени напред копия. Унищожителна за кавалерия и се представя много добре и срещу други типове войски, но фланговете и гърба остават открити и незащитени, дори селяни, ако влязат от там, могат да обърнат в бяг пиконосците.
**Put Stakes** – Английките стрелци (без Peasent и Sherwood Archers) могат преди началото на битката (във фазата за подреждане на войската) да сложат пред себе си заострени колове. Те стоят на едно място (!) но всяка конница, засилила се към стрелците ви, просто ще спре там. Внимавайте обаче кавалерията ви да не стане жертва. Изпитах на собствен гръб срама да загубя краля, барабар с най-добрия си генерал, увлечен в преследване именно на колците, които чинно сам положих половин час по-рано.
**Flaming Arrows** – Стрелците сменят стрелите си със запалителни. Това забавя скоростта им двойно (изравнява се с тази на арбалетчиците) и точността им, но увеличава щетите (игнорира част от бронята) и съсипва морала на лошите. 2-3 залпа на слонци новобранци е достатъчен да ги накара да подивеят. А загубата на точност се компенсира чудесно от стрелбата срещу вражи скупчвания. Намаляването на скоростта е това, което скапва съотношението щети/време, така че ако врагът щурмува или бяга, ви препоръчвам да го стреляте с нормални стрели.

Всички катапулти, требушети и оръдия (с дребни изключения) могат да стрелят със запалителни снаряди. Те са силно неточни и често късметът играе огромна роля при попаденията им, но могат с един снаряд да откарат 40 лошковци във вечните ловни полета. Требушетите пък имат и първото биологично оръжие в игрите от серията. Ако кликнете още веднъж върху иконата за специалното им умение, вместо скали започват да мятат разложени крави. Където паднат добичетата, нанасят щети, смазват морала и остават зловонно зелено облаче. Всеки, останал в него, мре, включително и собствените ви войски.

*P.S. На www.twcenter.net/forums/showthread.php ?t=72471 ще намерите много сладък мод, променящ AI-то на компютъра на стратегическата карта и най-вече по-адекватната му реакция спрямо останалите на ниво търговия и преценка на силите.*

Ваня Димитрова

# Samsung Euro Championship

Кандидатурата на град Варна и Българската федерация по електронен спорт за домакин на Световните киберигри през 2008 г. предизвика много вълнения и слухове. В очакване на резултатите от конкурса, които все още не са изнесени официално, започна да се говори, че Варна е загубила в надпреварата и че не е имала никакви шансове.
Информацията, която БФЕС получи от Комитета на Световните киберигри, е, че независимо от избрания град-домакин за 2008, морската ни столица е един от най-силните кандидати. Основен плюс, освен добрите условия и инфраструктура, с които градът разполага, е високото ниво на държавна ангажираност, с която бе подкрепена кандидатурата. Град Монца, Италия, който през 2006 бе първият европейски град – домакин на гранфинала на Световните киберигри, кандидатства 4 поредни години докато спечели домакинството. Получи го четвъртия път, когато е натрупан необходимият опит, за да се посрещне събитие с такива мащаби. Засега ни остава да изчакаме резултатите и в най-лошия случай, да се подготвим за кандидатура 2009, напомняйки си, че хубавите неща не стават лесно.

След опиянението от празниците и с насъбралия се европейски ентусизъм Българската федерация по електронен спорт обяви старта на online квалификациите на Samsung Euro Championship 2007. От 22 януари 2007 на официалния сайт на състезанията www.wcg.bfes.bg се води нажежена битка между състезатели в 6 дисциплини: Quake, StarCraft, WarCraft, Counter Strike, Need for Speed, FIFA.
Участниците в турнира, а и просто наблюдателите, споделят добрите си впечатления от изцяло новия дизайн на въпросния сайт. От БФЕС са се постарали да му вдъхнат нов живот и наистина да впечатлят посетителите с визия и функционалност.
В този дух очакваме и

**финалите на турнира на 24 февруари 2007 г.**

съпътстван от голямо парти с много награди и изненди. Тогава ще разберем кои са победителите от състезанието. На тях ще разчитаме за пленителни разкази и още по-добро представяне на европейския тур от надпреварата за Световното първенство по киберигри. Като по добра традиция това ще се състои по време на технологичното изложение CeBit в Ханновер – Германия, в края на месец март тази година.
Дотогава Българската федерация по електронен спорт предлага на всички фенове и купонджии да се присъединят към партито по случай финализирането на националните квалификации за Samsung Euro Championship 2007 с обещание за щур купон!
Повече информация за събитието ще бъде публикувана на сайта на БФЕС!
**Stay update www.bfes.bg :)**

На 16 януари 2007 г. Българската федерация по електронен спорт организира пресконференция, в която бе представено откриването на националните квалификации за компютърни и конзолни игри в мрежа – Samsung Euro Championship 2007, провеждани от БФЕС като стратегически партньор на Световните киберигри за България. На пресконференцията беше представен спортният календар за годината, както и новите съвместни проекти на БФЕС и партньори:

**I-centers** – най-голямата мрежа интернет центрове в България;
**Eurodesk** – българската страница на най-мащабната младежка европейска мрежа за обмен на информация;
**Hotline** – национална гореща линия за борба с вредното съдържание в Интернет;

**Planet-X Freestyle Camp 2007** – мащабно мероприятие, представящо новите тенденции на ски и сноуборд.

Целите на БФЕС са да намери повече поддръжници на електронния спорт в България в лицето на държавните институции и младежките организации, за да обединят младите хора в страната, предоставяйки им повече възможности за развитие.

# PC игри

## Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas:

**Axe спрей:**
Намерете входа за казино Каропе на улица Fremont (single-player). Докато сте с лице към входа, погледнете вляво и ще видите черен AXE спрей. Ако стреляте по него веднъж, ще видите тестови материали за играта.

**За новата екипировка:**
След като видите сметката на противниците в single player кампания, не пропускайте да вземете всички нови оръжия. Не забравяйте, че не е необходимо да запазите дадено оръжие, но е задължително да го притежавате достатъчно дълго, за да бъде отбелязано присъствието му в инвентара ви. Само тогава новата придобивка е отбелязана в профила си в customization менито.
Също така можете да се възползвате от повече муниции за дадено оръжие, ако рестартирате нивото, след като отбележите, че сте го придобили.

**Забележка:** За достъп до получените благинки е необходимо винаги да зареждате последния си checkpoint при рестартиране на мисия.

**Survival XP:**
Достатъчно е един играч да стартира Survival Match за двама герои с интервал 5 минути и 1 private slot. Поканете приятел и започнете мача. Изчакайте, докато останат само 1 или 2 секунди до края на сблъсъка и тогава единият герой трябва да убие другия. Победителят печели 395-398 XP, а губещият 96-199 XP. Ако се редувате няколко пъти, ще получите достъп до екстри:

**XBL рангове:**
Private 2nd Class ... при самия старт
Private 1st Class ... 3000
Specialist ... 8400
Corporal ... 14500
Sergeant ... 23500
Staff Sergeant ... 38500
Sergeant 1st Class ... 56500
Master Sergeant ... 82500
First Sergeant ... 109500
Sergeant Major ... 139000

**Полицейски рангове:**
2nd Lieutenant ... 172000
1st Lieutenant ... 214000
Captain ... 264000
Major ... 330000
Lt. Colonel ... 415000
Colonel ... 535000
Elite ... 675000

**Team Sharpshooter мач:**
Победа при 10 минути = 600 точки
Победа при 15 минути = 900 точки
Победа при 20 минути = 1200 точки
Получавате точки и при загуба, но те са между 200 и 400.
Ориентировъчен списък с предмети, които можете да получите при даден ранг:
Private 1st Class: Headgears 1 (Tactical Helm, Balaclava)
Specialist: Rainbow Weapons (MP7A1, SIG552, USP40)
Corporal: Camo 1 (Desert, Urban, Russian, Guerrilla, Fall, Desert 2)
Sergeant: Tactical Armor (Raven Recon Armor, Vulture Combat Armor, Falcon Assault Armor)
Staff Sergeant: Headgears 2 (3 Hole Balaclava, Baseball Cap, Breathing Mask)
Sergeant First Class: Camo 2 (Flecktarn, Orange, Swedish, War2k5, Alpen, White)
Master Sergeant: Freedom Fighter weapons (AK47, Raging Bull, SV98)
First Sergeant: Headgears 3 (Bonnie Hat, Beret, Tinted Goggles)
Sergeant Major: Black Market Armor (Typhoon Recon Armor, Cyclone Combat Armor, Hurricane Assault Armor)
2nd Lieutenant: Camo 3 (Pink, Blue, Woodland, Wasp, Sand, Crimson)
1st Lieutenant: Headgears 4 (Half-Face Mask, Reinforced Helm, Tactical Goggles)
Captain: Merc Weapons (MG36, SPAS12, Deagle)
Major: Military Armor (Vier Recon Armor, Diamondback Combat Armor, Anaconda Assault armor)
LTC: Camo 4 (Yellow Urban, Red Urban, Tiger, Rust, Urban 2, Grey)
Colonel: Headgears 5 (Ballistic Face Mask, Riot Helm, NVGs)
Elite: Camo 5 (Custom 1, Custom 2, Custom 3)

## Phantasy Star Universe

**За достъп до допълнителния режим при игра offline:**
Изиграйте глава четвърта при режим offline-история. Получавате достъп чрез заглавния екран.

**За аудио превю на следващата глава:**
То става достъпно в края на дадена глава при режим История (offline). Всяка глава включва различни мисии, трябва да получите ранг S при всяка от тях. В тези превюта научавате и допълнителна информация за героите.

## DMZ: North Korea

Отворете файла user.ini чрез текстови редактор (намира се в системната директория). Първо направете backup копие. Сега открийте [Engine.Input] и полето F3 след което го променете на "F3=Type" (без кавичките). Запаметете файла. По време на някоя мисия натиснете F3 за достъп до командния ред и въведете "god" за неуязвимост. Път до файла по подразбиране: C:\Program Files\DMZ North Korea\System.

# Конзоли

## MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE (PS3)

Въведете някой от следните кодове в съответната селекция на екрана.
За да активирате код, трябва да натиснете START бутона.
За да изключите действието на даден код пък, трябва да го въведете повторно.

**Стартиране на 100K:** (Team Menu) - Нагоре, Нагоре, Нагоре, Вляво, Вдясно, Вляво

**Стартиране на всички герои:** (Team Menu или Hero Management Menu) - Нагоре, Нагоре , Надолу, Надолу, Вляво, Вляво, Вляво

**Стартиране на анимациите:** (Review Menu) - Нагоре, Вляво, Вляво, Нагоре, Вдясно, Вдясно, Нагоре

**Стартиране на всички мисии по комикса:** (Comic Book Missions) - Нагоре, Вдясно, Вляво, Надолу, Нагоре, Вдясно, Вляво, Надолу

**Стартиране на всички комикси:** (Review Menu) - Вляво, Вдясно, Вдясно, Вляво, Нагоре, Нагоре, Вдясно

**Стартиране на всички концептуални рисунки:** (Review Menu) - Надолу, Надолу, Надолу, Вдясно, Вдясно, Вляво, Надолу, Стартиране на всички костюми (Team Menu или Hero Management Menu) - Нагоре, Надолу, Нагоре, Надолу, Вляво, Вдясно, Вляво, Вдясно, Нагоре, Надолу

**Стартиране на всички сили:** (Team Menu или Hero Management Menu) - Вляво, Вдясно, Вляво, Вдясно, Нагоре, Надолу, Нагоре, Надолу, Вляво, Вдясно

**Стартиране на всички Wallpapers:** (Review Menu) - Нагоре, Надолу, Вдясно, Вляво, Нагоре, Нагоре, Надолу

**Стартиране на Filler:** (по време на игра) - Вляво, Вдясно, Вдясно, Вляво, Нагоре, Надолу, Надолу, Нагоре

**Стартиране на неуязвимост** (по време на игра) - Нагоре, Надолу, Нагоре, Надолу, Нагоре , Вляво, Надолу, Вдясно

**Стартиране на ниво 99** (Team Menu) - Нагоре, Вляво, Нагоре, Вляво, Надолу, Вдясно, Надолу, Вдясно

**Стартиране на супер-скорост** (по време на игра) - Нагоре, Вляво, Нагоре, Вдясно, Надолу, Вдясно

**Стартиране на Докосването на смъртта** (по време на игра) - Вляво, Вдясно, Надолу, Надолу, Вдясно, Вляво

**Стартиране на Daredevil -** Вляво, Вляво, Вдясно, Вдясно, Нагоре, Надолу, Нагоре, Надолу

**Стартиране на Silver Surfer -** Надолу, Вляво, Вляво, Нагоре, Вдясно, Нагоре, Надолу, Вляво

**Бонуси за екип:**
Комбинациите при определени герои дават достъп до някои екстри:

**Agents of SHIELD:** Captain America, Nick Fury, Spider-Woman, Wolverine

**Agile Warriors:** Spider-Man, Spider-Woman, Elektra, Deadpool
Assassins Blade: Deadpool, Elektra, Wolverine

**Avengers:** Captain America, Thor, Iron Man, Spider-Woman, Ms. Marvel

**Bruisers:** Captain America, Luke Cage, Ms. Marvel

**Classic Avengers:** Black Panther, Captain America, Iron Man, Thor
Dark Past: Blade, Elektra, Ghost Rider, Spider-Woman

**Defenders:** Dr. Strange, Iceman, Luke Cage, Silver Surfer

**Double Date:** Black Panther, Invisible Woman, Mr. Fantastic, Storm

**Fantastic Four:** Mr. Fantastic, Invisible Women, Human Torch, Thing

**Femme Fatale:** Ms. Marvel, Storm, Invisible Woman, Elektra, Spider-Woman

**Martial Artists:** Black Panther, Captain America, Daredevil, Moon Knight, Nick Fury

**Marvel Knights:** Black Panther, Daredevil, Dr. Strange, Luke Cage, Spider-Man, Moon Knight
Marvel Royalty: Black Panther, Dr. Strange, Thor, Storm

**Natural Forces:** Thor, Strom, Human Torch, Ice Man

**Natural Leaders:** Captain America, Dr. Strange, Mr. Fantastic, Nick Fury, Storm

**New Avengers:** Captain America, Luke Cage, Wolverine, Spider-Man, Spider-Woman

**New Fantastic Four:** Ghost Rider, Luke Cage, Spider-Man, Wolverine

**Power Platoon:** Silver Surfer, Iron Man, Ms. Marvel, Thor

**Raven Ultimates:** Deadpool, Colossus, Moon Knight, Thing

**Scorchers:** Ghost Rider, Human Torch, Storm, Thor

**Supernaturals**: Blade, Dr. Strange, Ghost Rider, Thor

**Think Tanks:** Health Dr. Strange, Mr. Fantastic, Spider-Man, Iron Man
Weapons Specialists: Blade, Captain America, Deadpool, Elektra, Nick Fury

**X-Men:** Colossus, Iceman, Storm, Wolverine

**Герои и режими**
Има 7 героя, до които можете да получите достъп:

**Black Panther** - Съберете екшън фигурите на Black Panther през различните действия.

**Blade** - Изиграйте Crane Game в Murder World.

**Daredevil -** Съберете екшън фигурите на Daredevil през различните действия.

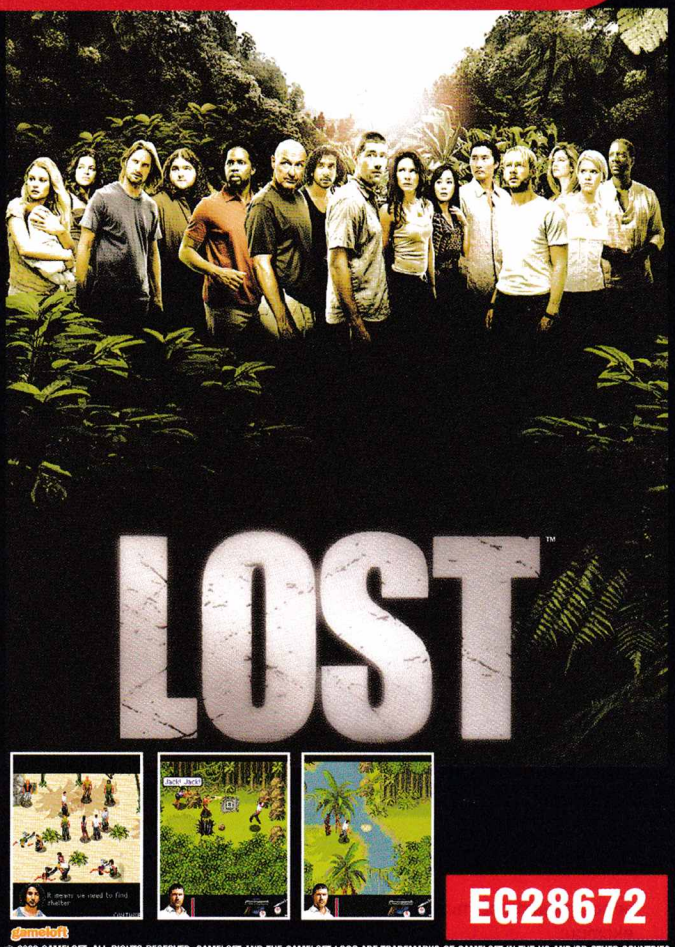
**Dr. Strange** - Спасете го от Mandrin в Act 1

**Ghostrider** - Спасете го от Mephisto в Act 2

**Режим Hard** - Изиграйте играта в режим normal

**Nick Fury** - Изиграйте играта при режим easy или normal.

**Silver Surfer** - Изиграйте всички комикс-мисии.




EG28672

© 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

Сериалът „LOST" някак ме подмина. Не можах да разбера защо никой не ме ощипа по ръката, не ме разтресе и не ми каза *„Човече, защо не гледаш?"* "Не гледах" и сега се ядосвам още повече на себе си. Защото след изиграването на Java играта „LOST" видях, че съм пропуснал твърде много. В живота ми зее огромна празнина, която обаче някакси ще компенсирам - с още Java LOST.

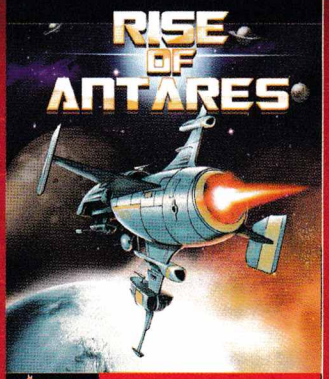
LOST е телевизионен сериал. Авторите му създават собствена концепция, която е смесица между Survivor и традиционен ситком (политически коректното название на американските „сапунки"). В LOST на привидно необитаем океански остров се разбива самолет и едва малка част от пътниците му оцеляват. Тяхната мисия е да ... оцелеят, като се борят с природните заплахи, собственото си несъвършенство и невидимата заплаха.

Java играта LOST е красива. Това е първото, което ще усетите след инсталирането й в паметта на апарата. Новата генерация мобилни забавления стават все по-добри и все повече заприличват на първообразите си от средата на 90-те години.

В играта вие сте Джак, Джак Шефард. Концепцията е адвенчър в изометрична вселена, като целта ви е да изпълните разнообразни задачки, способстващи оцеляването на другите хора на острова. Освен Джак на острова ще срещнете и други персонажи от сериала. Общото ми впечатление е, че действието следва фабулата на телевизионната продукция - след като поиграх, гледах първия епизод от първия сезон и установих принципното съвпадение на действията и фактите. Това не е случайно, тъй като сценарият в Java LOST е писан от същите хора, които са създали TV LOST.

Трудността в играта нараства прогресивно. Пъзелите стават по-деликатни, физическите рискове за оцеляването ви - по-високи, а удоволствието от разцъкването с палеца - неописуемо. Не ви остава нищо друго, освен да я изиграете. Достатъчно дълга е, за да не скучаете, достатъчно интересна е, за да не се чувствате разочаровани от покупката си. Изобщо не мога да проумея как допуснах LOST да ме подмине...

**ОЦЕНКА - 98%**



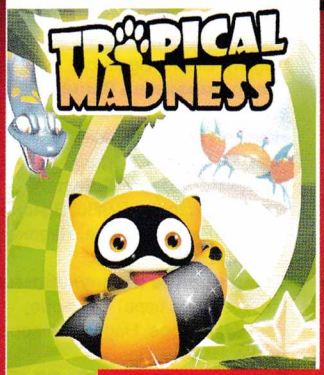

EG79985

Мисля че се влюбих. Не, не точно влюбих, но ако от любовта боли, то тогава болката в палеца ми вероятно е от нея. Rise of Antares е най-невероятното стратегическо приключение в космоса, което можете да си пожелаете в тези бурни за човечеството и космонавтиката дни. Китай влязоха в междузвездните войни, като отстреляха от орбита стар сателит. Днес това е само експеримент, но утре ще е ежедневие. Опитайте се да си представите какъв ще бъде животът ни след 500 години,

когато разходка за уикенда няма да е свързана с ходене до морето, а до Марс. Rise of Antares е походова стратегия, напомняща силно на някогашната Master of Orion.

Сред целите ви е да колонизирате галактиката, да строите звездолети и бойни кораби, да се грижите за технологичния напредък на антарите. Рано или късно ще трябва да господствате над галактиката, като за постигането на тази политическа цел ще трябва да приложите различни военни и икономически хватки. Основният недостатък на Rise of Antares е, че е грозновата. Космическите игри обаче никога не са се отличавали с особена естетика - в крайна сметка знаете ли всъщност как ще изглежда Земята след 500 години?

**ОЦЕНКА - 89%**




EG64278

Запознайте се с Фурито. Той е катерица. Първоначално и аз се учудих, но безкрайно е въображението на дизайнерите като такива. Фурито е нещастен, защото е самотен. Самотен е, защото катериците от неговото племе са заложници на зъл дракон. Добре дошли в света на Tropical Madness - аркадна надпревара за сръчност в борбата за катеришката свобода.

Tropical Madness е с изометрична перспектива на развитие на действието. Ще рече, че гледате катерицата си под известен ъгъл. Развитието на действието е по класическа jump'n'run рецепта - преминавате през различни нива, с различна степен на трудност и различен дизайн на предизвикателствата. Всичко е нарисувано в подобаващо ярки цветове, а препятствията са първоначално забавни, впоследствие - твърде изнервящи.

Като в типична jump'n'run игра Tropical Madness предизвиква сръчността ви и бързината на реакциите. Единственият по-особен момент е управлението на Фурито.

Разработчиците вероятно целенасочено са създали три набора от клавиши за навигация, осенени от мисълта, че всеки би имал различно пространствено схващане в света на катериците. Опитайте и трите алтернативи - само така ще сте спокойни, когато е нужно да прескачате огнени кълба и да събирате сините звезди. Сините звезди са важни - колкото повече звезди съберете в 12-те нива, толкова повече катерици ще освободите от злия дракон. Ето ви и предизвикателство да преигравате отново и отново играта - успех.

**ОЦЕНКА - 86%**

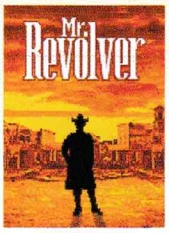
# ЯКО ЗАБАВЛЕНИЕ СПЕЦИАЛНО ЗА ТЕБ

FUN4GSM
WWW.FUN4GSM.COM
ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР 1819 С КОДА НА JAVA ИГРА

Посетете нашия WAP сайт FUN4GSM.COM НАЙ-ДОБРИЯТ НАЧИН ДА ПОРЪЧАШ!

## екшън

ТИ СИ УАЙЪТ ЪРП - ШЕРИФ НА ДОДЖ СИТИ

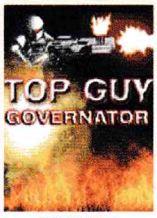



EG65082

ЛУДО ЛЕТЕНЕ С ПИТИ И ДЖЕЙДИ!

EG73695

ИСКАХТЕ ЯКА ЕКШЪН ИГРА? ЗАПОВЯДАЙТЕ




EG82555

ТИ УПРАВЛЯВАШ ЧЕРНАТА АКУЛА -НАЙ-БЪРЗИЯ И ОПАСЕН ХЕЛИКОПТЕР

EG15550

## adventure

НЕВЕРОЯТНО ПРИКЛЮЧЕНИЕ В СРЕДНОВЕКОВНА ЯПОНИЯ!

САМО ПРИ НАС НА БЪЛГАРСКИ

EG42724

## sports

АБСОЛЮТНА НЕОБХОДИМОСТ ЗА ВСЕКИ СПОРТЕН ФЕН

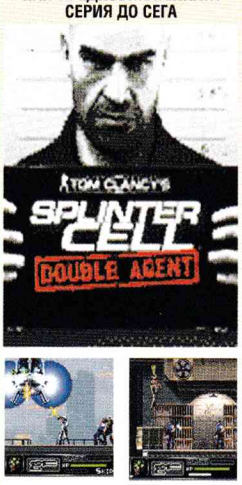
EG45129

## action

СЕГА ВЯРАТА НА ЛАС ВЕГАС Е В ТВОИ РЪЦЕ

EG53085 НОВО

НАЙ-ПРЕДИЗВИКАТЕЛНАТА СЕРИЯ ДО СЕГА




EG46602

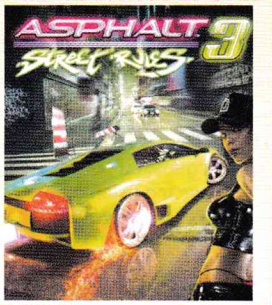
ТИ СИ ГАНГСТЕР, ВСИЧКО ТИ Е ПОЗВОЛЕНО ЗА ДА СТАНЕШ НОМЕР 1!

EG65196

ЩУРИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ С ГЕРОИТЕ ОТ ФИЛМА

EG65293

НАЙ-НОВАТА ВЕРСИЯ




EG23521

ПОЛУДЕЛИ ЗАЙЦИ В СВЕТА НА РЕЙМЪН

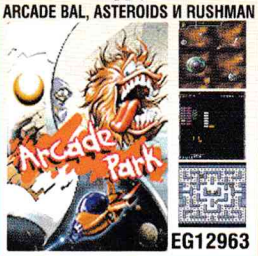
EG25470

СПЕЧЕЛИ СВЕТОВНАТА ТИТЛА

EG93541

## arcade

3 В 1 ARCADE BAL, ASTEROIDS И RUSHMAN

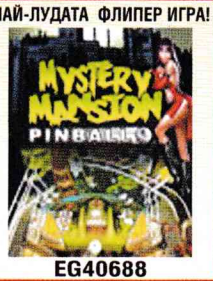



EG12963

ВСИЧКО Е ТУК ЗА ДА ТЕ ИЗКЕФИ МАКСИМАЛНО С ТОЗИ КЛАСИЧЕСКИ КЛИПЕР

EG76026

НАЙ-ЛУДАТА ФЛИПЕР ИГРА!




EG40688

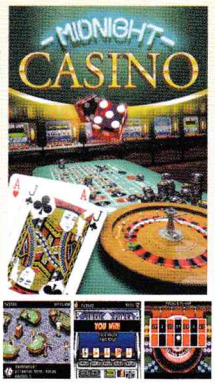
## puzzle

ХОРАТА ЛЪЖАТ, ДОКАЗАТЕЛСТВАТА - НЕ. ВКЛЮЧИ СЕ В СТРАХОТНАТА ДЕТЕКТИВСКА ИГРА.

НОВО

EG14937

ГОЛЕМИТЕ МОМЧЕТА НА ХАЗАРТА ТЕ ЧАКАТ ВЪТРЕ!

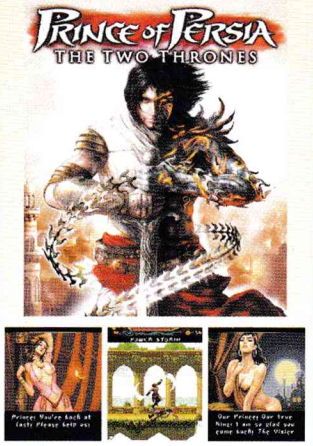



EG50397

ТИ И ПЕТ ТОП МОДЕЛА...

EG91079

ПОСЛЕДНИЯ ЕПИЗОД НА ТРИЛОГИЯТА




EG55201

## видео

EG16950 EG21158 EG82004
EG61151 EG74390 EG84575
EG79362 EG36354 EG53354

## анимация

EG30589 EG54808 EG99208
EG16603 EG58560 EG25136

**ИЗПРАТИ НА ПРИЯТЕЛ**

СЛЕД КОДА НА ИЗБРАНАТА ПОРЪЧКА ДОБАВЕТЕ ИНТЕРВАЛ И НОМЕРА, НА КОЙТО ЖЕЛАЕТЕ ДА Я ИЗПРАТИТЕ

НА НОМЕР 1819 ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ. ЦЕНАТА НА SMS КЪМ НОМЕР 1819 Е 2.40 ЛВ. С ДДС

gameloft © 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADE MARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

## ЗА ВСЯКА ИЗТЕГЛЕНА ИГРА ПОЛУЧАВАТЕ ПОДАРЪК ДВЕ ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

ВСЕКИ ПОРЪЧАЛ ПОЛИФОНИЧНА JAVA ИГРА, ПОЛУЧАВА FUN ПРОДУКТ АБОНАМЕНТ И В ПРОДЪЛЖЕНИЕ НА 4 СЕДМИЦИ ЩЕ ПОЛУЧАВА СПЕЦИАЛНИТЕ НИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ. АБОНАМЕНТА СЕ АКТИВИРА С ПОТВЪРЖДАВАНЕ НА ПОРЪЧКАТА И МОЖЕ ДА СЕ СПРЕ ПО ВСЯКО ВРЕМЕ С ИЗПРАЩАНЕ НА SMS С ТЕКСТ STOP НА НОМЕР 1914. ЦЕНАТА НА 1 SMS КЪМ НОМЕР 1914 Е 0,60 ЛВ. С ДДС.

ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ. ИЗПРАТЕТЕ SMS (ЗА ДА ИЗТЕГЛИТЕ ИГРА ИЛИ ТЕМА ИЗПРАТЕТЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛНО 2 SMS-А) НА НОМЕР 1819 (БЕЗ КОДА НА ОПЕРАТОРА ОТПРЕД) С КОДА НА ИЗБРАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ, НАПРИМЕР: EG12345. ЗА ДА ИЗПРАТИТЕ ПОРЪЧКАТА НА ДРУГ НОМЕР, ДОБАВЯТЕ ГО НАКРАЯ: EG12345 08УХХХХХХХ. ДО НЯКОЛКО МИНУТИ ЩЕ ПОЛУЧИТЕ WAP PUSH ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ ИЛИ ТЕКСТОВ SMS ЗА АБОНАТИ НА ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ, С ЛИНК НА КОЙТО СЕ НАМИРА ИЗБРАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ. ЗА ПОВЕЧЕ ИНФОРМАЦИЯ И ПОДДЪРЖАНИ ТЕЛЕФОНИ: WWW.FUN4GSM.COM

ЦЕНАТА НА SMS КЪМ НОМЕР 1819 Е 2.40 ЛВ. С ДДС

Ивелин Г. Иванов

Revolution Calling

# Nintendo Wii – хардуер тест

Мразя надзаглавията на английски в български издания. Но тоя път някак не можах да се сдържа и лепнах на въпросното място името на една песен от любимия албум ("Operation Mindcrime") на една от любимите си групи – Qeensryche. Отделете малко време и изслушайте албума – ако рокът ви е на сърцето, няма как да не го харесате. Освен това ще разберете защо именно тази фраза избрах. В цялата медийна война, която се развихри между гигантите Microsoft, Sony и Nintendo във връзка с концепции за "гейм конзола от ново поколение", не бяха пестени нито обещанията без покритие, нито ударите под кръста. И трите конкурента за джобните на редовия геймър обещаваха революционни идеи, които да сложат началото на нова ера в електронните развлечения. На финала обаче се оказа, че не друг, а именно

## Nintendo са единствените, които удържаха на обещанието си

Защото, нека си го кажем направо, и Xbox 360, и PlayStation3 са просто "още от същото". По-мощните (в пъти!) процесори, безжичните геймпадове и способността за възпроизвеждане на видео с висока резолюция не променят, ама никак, добре познатия ни гейминг. Просто всичко ще изглежда мно-о-ого по-добре... И какво от това?!

В същото време Nintendo доказаха, още с гениална концепция на своята преносима конзола DS, че всъщност говорят точно това, което мислят – на електронните развлечения е необходима революция, а не еволюция. И, ей богу, първите ми впечатления от Nintendo Wii (не сте забравили, че работното заглавие на проекта беше "Revolution", нали?) са като от съвсем друга би... добре де – конзола. Концепцията за чувствителни към движение сензори не е от вчера, разбира се. Eyetoy на PlayStation е чудесно хрумване, но в случая с Wii става въпрос за несравнимо по-високо ниво на интеракция.

Тук му е мястото да уточня, че мога да твърдя всичко казано по-горе с най-чиста съвест, след като в ръцете ми се озова и последната от трите нови конзоли. Уви, само за нуждите на теста, но такъв е животът. И така, грабнах плика с конзолата от редакцията и поех с бърза крачка към свъртелището си, за да взема познатото разстояние за рекордно кратко време. Броени минути по-късно сложих внимателно Wii пакета на масата и започнах разопаковането. Първоначалният хаос от "джаджи" в кутията ме притесни леко, а нивото на иначе умерената ми технофобия се покачи до тревожни нива. Оказа се, обаче, че самото закачване на конзолата към телевизора е абсолютно фасулска работа. Виж подкарването на дистанционното/геймпад ми скъса някой и друг нерв. Оказа се, че и това е бял кахър и че всичко, което се иска, е да бъдат натиснати едновременно двете малки червени "sinc" бутончета, съответно на "дистанционното" (намира се под капачето за батериите!) и на предния панел на конзолата (отново скрито под капаче, по обясними причини).

Едва след тази кратка схватка си дадох сметка

## колко малка е всъщност Wii конзолата

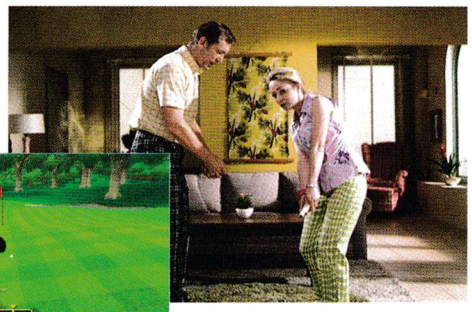
Нещото е малко по-голямо от четири стандартни DVD кутии, долепени една до друга! Не знам за вас – но при мен около телевизора е наистина пренаселено до степен, в която всеки сантиметър (да не кажа милиметър!) е от значение. Като прибавим факта, че медията на Wii е без трей (т.е. дискът се "всмуква" като при авто CD плейърите, да речем), новата играчка на Nintendo се оказва, още "на входа", един доста "user friendly" уред.

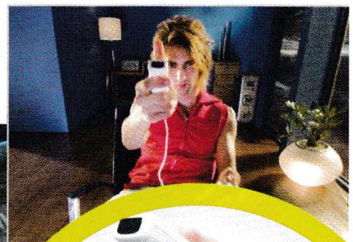
Оттук вниманието ми се прехвърли директно върху доста необичайния контролер на конзолата. Признавам, че не бях особено вдъхновен от идеята да управлявам игрите с "дистанционно", пък било то и "удобно дистанционно". А че е удобно, удобно е. Нещото пасва чудесно в ръце с най-различен размер (сещате се, че агитката, която искаше да споделя "купона", не беше никак малка), а копчетата по него неизменно се оказваха на удобно за достигане място. Освен това Nintendo адски находчиво (и напълно уместно, както се оказа по-късно) са се сетили да включат и лента за китка, подобна на тези, с които можете да окачите GSM-а си на врата. Лентата дори може да се пристегне към китката за по-сигурно.

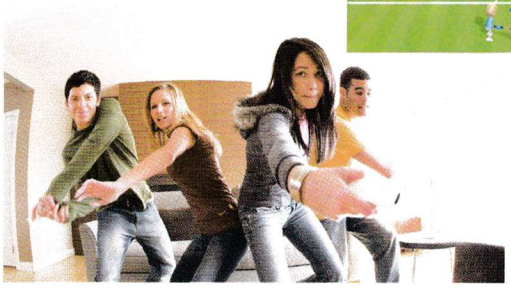
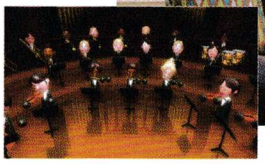
Още началната навигация по менютата с помощна на необичайния геймпад се оказа едно доста забавно занимание, като неговата точност и време за реакция определено допринасят за това. Разбира се, основната цел беше да видя, как по дяволите се играе на нещото. Добрите хора от Nintendo са се погрижили, като са включили в началния пакет на Wii и

## една пълна игра – Wii Sports

Между другото, това е кажи-речи безпрецедентен случай. Последният производител на хардуер, направил подобен жест на геймърите е... я да видим... пак Nintendo, при дебюта на SNES. Но нека се върнем на Wii Sports. Играта ви дава шанса да тествате чудото на Wii на терена на цели пет различни спорта – тенис, боулинг, бейзбол, голф и бокс. Естествено се нахвърлих първо на любимия си тенис. Какво да кажа освен – жестоко! Дори подхвърлянето на топката става с аналогично движение нагоре на контролера, който след това се превръща просто в дръжка на тенис ракета. След не повече от три-четири удара спокойно можеш да забравиш, че всъщност държиш "дистанционното" на Wii. Всъщност ударите по топката могат да се направят и с минимално усилие, но аз лично си махах сякаш съм на Australia Open. Освен забавно и завладяващо, това се оказа и доста... изморително. След не повече от десетина минути бях плувнал яко в пот, но затова пък се чувствах превъзходно. Нека феновете на истинския тенис да не очакват чудеса от Wii – идеята тук не е да се създаде тренировъчен симулатор за бъдещи шампиони. В същото време, с малко време за свикване, аз успявах да контролирам не само посоката, в която да пратя топката, но и нейната траектория и скорост. Жалко наистина, че не успях да изпробвам и мултиплейъра за двата участници – просто за целта са нужни два контролера, а началният пакет предлага само един. Няма да описвам подробно всяка от игрите, но пък не мога да не спомена бокса. При него се налага да включите и т.нар. "нунчаку контролер", като прос-





то боднете неговия кабел в "дистанционното". След това трябва да хванете по един от контролерите във всяка от ръцете си и... просто да забравите за тях. Вместо това трябва да си представите, че наистина сте боксьори, които могат не само да нападат, но и да се предпазват. Отново – както купонът, така и количеството изгорени калории, са на ниво! Предполагам, че все пак ви вълнува и ситуацията с графиката. Уви, успях да тествам само на стандартен телевизор, по простата причина, че... точно така! В скромния ми дом не се мотаят разни LCD-та и "плазми". Въпреки това, дори на доброто старо 21-инчово телевизорче Wii Sports изглеждаше достойно за "игра от ново поколение". Едва ли ще открия топлата вода за вас, ако ви кажа, че Wii отстъпва значително на хардуерните чудовища, наречени Xbox 360 и PlayStation3. Но ето, точно тук нещата опират пак до разграничителна линия между хората, които искат просто да се изфукат с новата си конзола, и тези, които искат да се забавляват на нея. С това не искам да кажа, че само гейм снобар би си купил 360 или PS3. Особено на фона на разликата в цената при

## наистина различното изживяване, което предлага Wii

един истински геймър не би трябвало да се притеснява от видимото изоставане в качеството на графиката.

За съжаление към момента на написване на това ревю скромният, богобоязлив автор не разполагаше с други игри за новата конзола освен Wii Sports. Още нямам никаква идея какво е усещането от Wii рали, или Wii shooter, да речем.

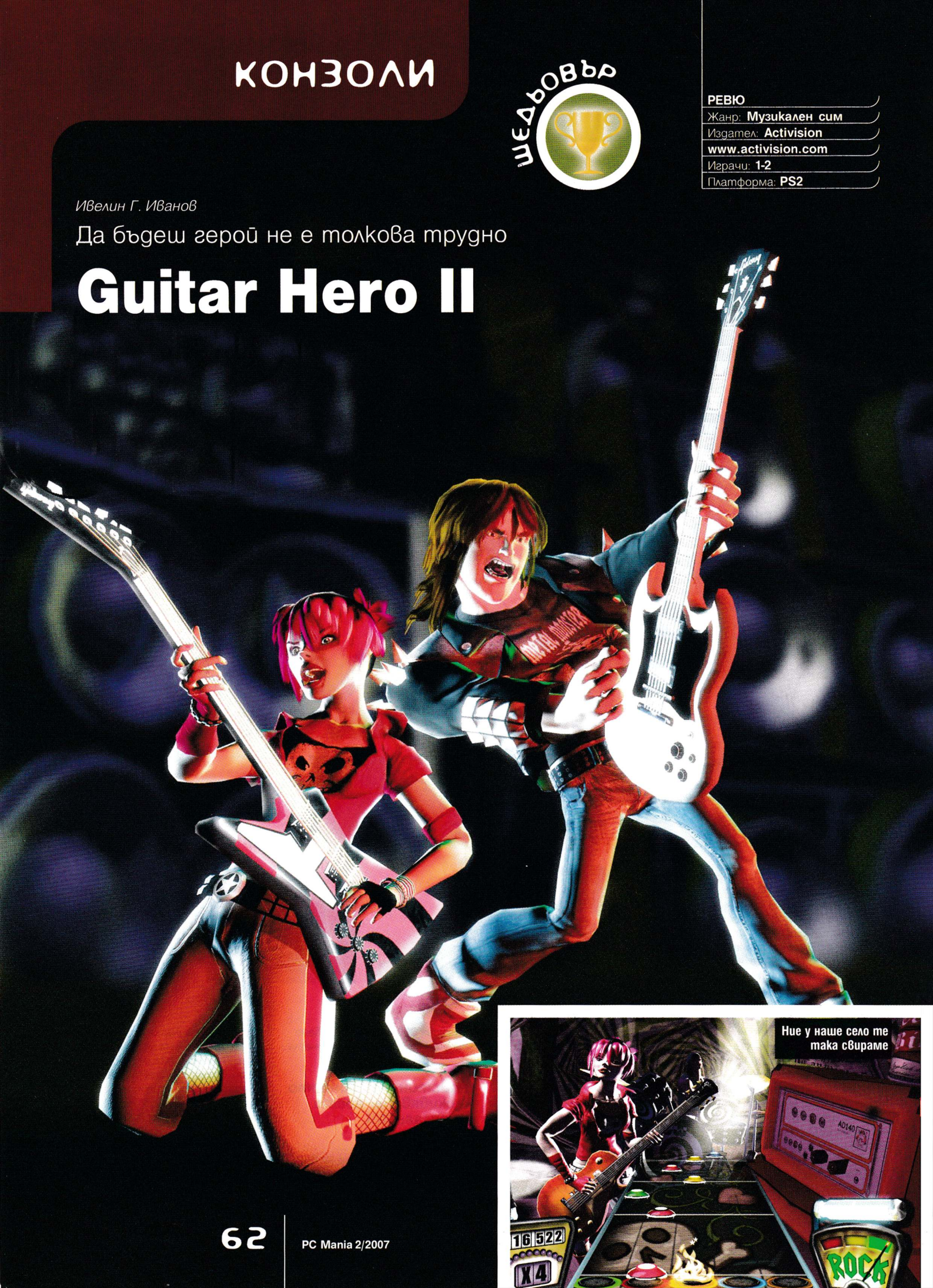
И все пак, видяното дотук е... ами да, революционно, мамка му!

**РЕВЮ**
Жанр: **Музикален сим**
Издател: **Activision**
**www.activision.com**
Играчи: **1-2**
Платформа: **PS2**

*Ивелин Г. Иванов*

Да бъдеш герой не е толкова трудно

# Guitar Hero II




Ние у наше село те така свираме

Най-вероятно и за повечето от вас, точно като за мен доскоро, тази игра е пълна загадка. Може би сте дочули, че няма смисъл да си я теглите оттук и оттам, най-вече защото няма как да си изтеглиш по "нета" и специалния контролер, без който тя просто няма как да се играе. Само не бързайте да скърцате със зъби. Първо – играта се продава най-официално и в България (макар бройките да са повече от ограничени), и второ – парите, които бихте пръснали за оригиналната версия, може да се окажат една от най-добрите ви инвестиции.

Може би е хубаво да почнем с малко история. Преди по-малко от две години хората от Red Octane (умерено популярен производител на шантави контролери за PS2, като маракаси, малки барабани и прочее) решават да се пробват с нова концепция – електрическа китара. Китара-контролер за PlayStation2, разбира се, вие какво си помислихте? Но дори и най-страхотният контролер, се нуждае от страхотна игра, за да може някой да го оцени по достойнство. И така Red Octane се озовали в офиса на ветераните дивелъпъри Harmonix (EyeToy AntiGrav, Karaoke Stage, Frequency) с простичката оферта – що не вземете да ни направите една игра за... китара?! Harmonix казали "става" и ето ви нà – първият Guitar Hero.

Малко повече от година и половина по-късно пакетът от новата игра плюс контролера китара, въпреки с двайсет долара по-високата си цена, вече бил продаден над милионен тираж! Не знам дали сте наясно, но това са адски мно-о-ого бройки, особено за игра без предишни издания.

Нека сега отворя скоба и ви кажа две приказки за

## самия контролер

Първо, той има формата на... китара, разбира се. На пръв поглед прилича на поредната детска играчка-китара, но когато я взех в ръцете си, тя си пасна чудесно. Същата беше ситуацията и с петгодишния ми син. Или с други думи – един размер пасва на всички. Оформена е като един от култовите модели по официален лиценз на Gibson. Върху грифа има пет бутона в различен цвят, а на мястото, където обикновено се "удрят" струните на истинските китари, е монтиран друг продълговат бутон, който можете на щракате нагоре или надолу с палеца или показалеца на втората си ръка. "Китарата" си има дори дисторшън ръчка, с която можете да правите... дисторшън.

След всичко това идва ред да обясня и как – по дяволите – се играе това нещо. В общи линии, всичко, което се иска от вас, е да "свирите" различни "ноти" или "акорди". Изсвирването на нота става като просто натиснете и задържите някой от петте разноцветни бутона на "грифа" е след това "щракнете" нагоре или надолу допълнителния бутон, който замества струните. Така написано може и да ви прозвучи като доста жалък заместител на свиренето на китара, но почакайте първо да опитате всичко това "на живо"! Уточнявам, че Guitar Hero не е игра за истински китаристи, а по-скоро за тези фенове на рока (като мен самия), които милиони пъти преди са "куфяли" на любимото парче, представяйки си, че свирят с въображаема китара. Аз самият бях доста скептично настроен (още повече че "китарката" изглеждаше доста миниатюрна), но още щом "ударих" първата нота, Guitar Hero ме спечели завинаги. Оттук нататък от вас се иска да следите поредицата от "ноти" (под формата на разноцветни, движещи се по екрана точки) и да "изсвирвате" правилния тон в правилния момент. Фасулска работа, а? Почакайте, става още по интересно. Точно като в истинската музика, някои ноти са по-"дълги" от останалите и за целта трябва да задържите съответния бутон, точно толкова, колкото ви се показва на екрана. И това ли не е предизвикателство за вас? Добре тогава, идва ред на "акордите". Те се изпълняват като натиснете два, а понякога и три бутона едновременно и съответно ги задържите натиснати, колкото се иска от вас.

## За да се получи от това музика

пръстите на съответната ви ръка ще трябва понякога да шарят доста бързо по грифа, особено на по-високите степени на трудност. За всяка успешно изсвирената нота или акорд ви се дават точки, като целта, разбира се, е да постигнете най-високия възможен резултат.

Между другото, ако не соло, а бас китарата ви е по душа – не се притеснявайте, Guitar Hero II предлага и партии за бас. Жалко, че поради липса на втори контролер не можах да изпробвам мултиплейъра на играта и не знам дали той предвижда и кооперативен режим, в който с приятел да хванете съответно солото и баса и да се почувствате като истинска рок банда. В режима за двама участници обаче със сигурност е предвидено състезание за две соло или за две бас китари. Убеден съм, че купонът е – меко казано – колосален! Точно така, съгласен съм – всичко това не би струвало кой знае колко без правилния набор от парчета. Спокойно, именно това е и едно от най-големите попадения, както на първото, така и на второто издание на Guitar Hero.

## В "джубокса" ще откриете

както класици като Aerosmith, Guns'n'Roses, Roling Stones и Rage Against the Machine, така и "екзотики" като Stone Temple Pilots, Primus, Danzig, Jane's Addiction и прочее. Списъкът е толкова сериозен, че мястото наистина не би ми стигнало, за да го включа. Не мога обаче да не спомена, че който е избирал тези парчета, наистина разбира от рок. Не просто от хард рок или хеви метъл, а от рок въобще, във всяко едно негово превъплъщение. Огромната част от парчетата са кавъри, по обяснима причина – просто всяко от тях трябва да може да бъде просверено адекватно на няколко различни скорости. Въпреки това, въпросните кавъри са направени от сериозни музиканти, които са уловили перфектно звученето на оригиналите.

Какво да кажа –

## в луд възторг съм

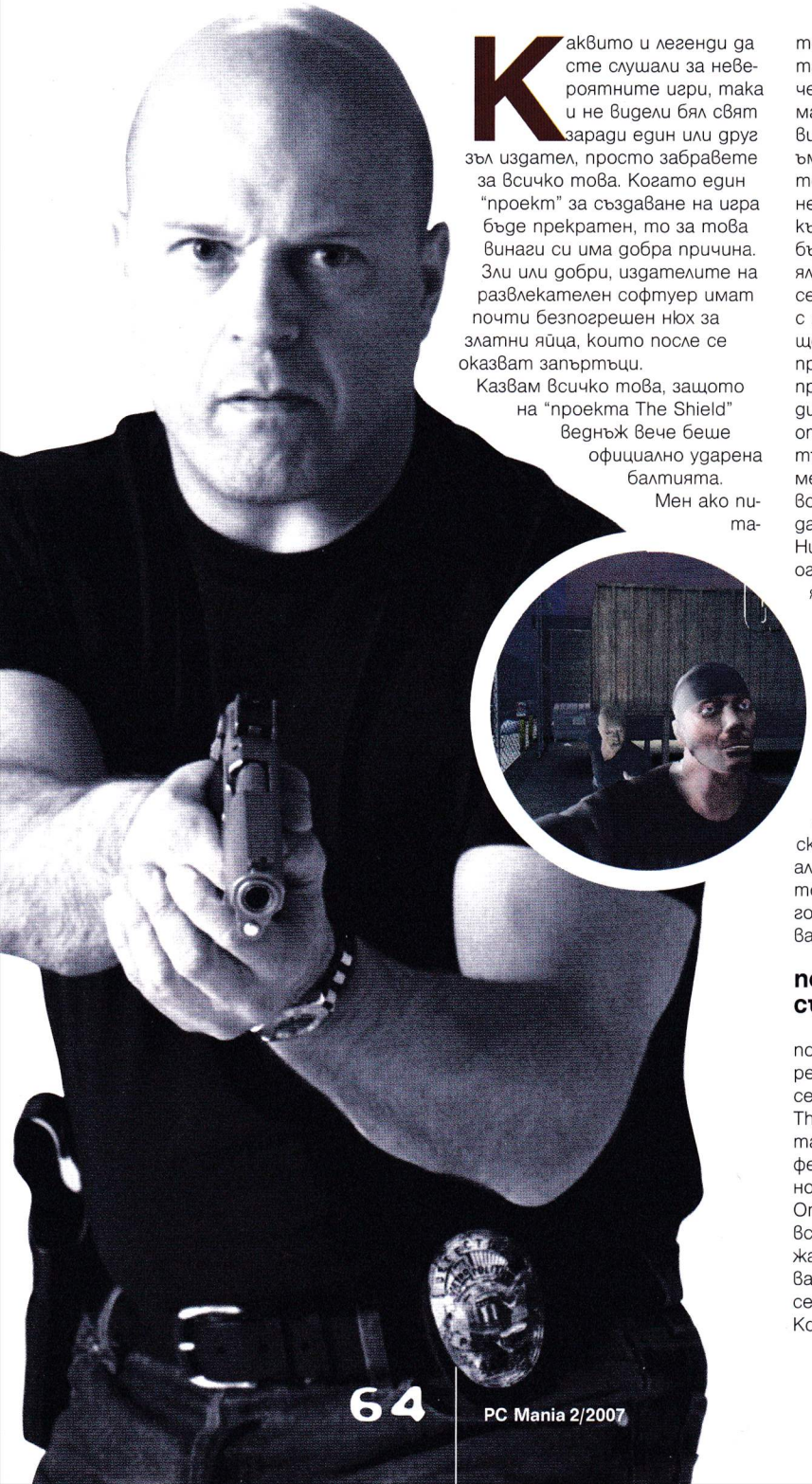
от това нещо! Не просто като фен на рока, а преди всичко като геймър. Как да не свалиш шапка на една страхотна, супер-оригинална идея, изпълнена безпогрешно от край до край?! За колко игри въобще може да се каже нещо подобно през последните 5, че и повече години? Абсолютен, безспорен гейминг шедьовър!

**РЕВЮ**
Жанр: **Екшън**
Издател: **Aspyr Media**
**www.aspyr.com**
Играчи: **1**
Платформа: **PS2, PC**

*Ивелин Г. Иванов*

## Слаба игра по ТВ сериал, за който никога не сте чували

# The Shield



Каквито и легенди да сте слушали за невероятните игри, така и не видели бял свят заради един или друг зъл издател, просто забравете за всичко това. Когато един "проект" за създаване на игра бъде прекратен, то за това винаги си има добра причина. Зли или добри, издателите на развлекателен софтуер имат почти безпогрешен нюх за златни яйца, които после се оказват запъртъци.

Казвам всичко това, защото на "проекта The Shield" веднъж вече беше официално ударена балтията. Мен ако питате – нещата трябваше да си останат именно така. Но, както често става в тоя бизнес, около масата на големите издатели винаги се навъртат глутници... ъм, нека ги наречем "малки издатели", които само чакат някоя недооглозган кокал да полети към тях. Когато даден проект бъде прекратен като очевидно ялов, някой такъв малък издател се сдобива, срещу смешна сума, с правата върху въпросното нещо. Към този момент игра на практика няма, има множество пръснати по "масата" на гейм дивелъпъра "чаркове", повечето от които в окаяно състояние. И тъй от всичко това за нула време се скалъпва нещо, което криво-ляво "тръгва" като го пуснеш, да речем, на своята PS2 конзола. Никой така и не си прави труда огромните пробойни, които зеят в корпуса на въпросната "игра". Логиката? Елементарно, Уотсън – все някой ще се излъже да купи нещото, което често се продава и на "изгодна"цена.

В случая с The Shield издателят Aspyr Media е разполагал и´с един първокласен коз. Излиза, че там някъде, отвъд границите на нашата скъпа родина, върви ТВ сериал със същото име. Прочетох едно-две ревюта за него. Хората твърдят, че става въпрос за съвсем приличен

### полицейски сериал със здрава доза екшън

подправен от здравословна доза реализъм и черен хумор. Оказва се, че телевизионната версия на The Shield дори разполага с доста солидна фенска агитка. "Перфектните жертви!", най-вероятно са си казали хората от Aspyr. От няколко милионна аудитория, все 200–300 хиляди ще се излъжат да си купят и играта. А това са си едни съвсем, ама съвсем прилични парици.

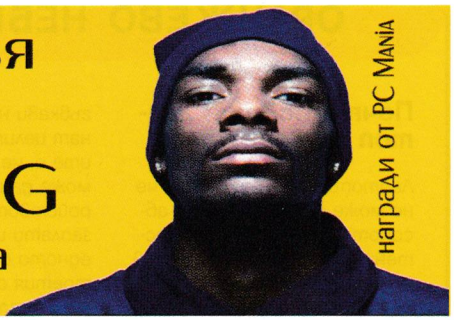
Колкото до самата игра, тя прилича на типичен случай на зловещо разминаване между искане и можене. На създателите ѝ определено не са липсвали добри идеи. Ако те знаеха как точно да ги реализират, от The Shield можеше да излезе един (в най-лошия случай) интересен екшън от трето лице. В момента резултатът е коренно различен. Проблемна камера, лошо управление и отвратителен изкуствен интелект. И сякаш за да подчертаят най-сериозните си издънки, авторите са включили мисии, в които главният герой трябва да си съдейства със своя партньор по служба. Може би си мислите, че сте виждали всичко, което може да се види в тази насока, но повярвайте ми – The Shield издига издънките в изкуствения интелект на ново ниво. Графиката на играта можеше също да мине за "не чак толкова лоша"... ако годината беше 2000 и PS2 правеше първите си крачки. Звукът е на малко по-прилично ниво, но само дотолкова, че да не дразни. Всяка друга дреболийка в The Shield просто крещи "колкото да не е без хич". Просто не си правете труда!

# СИТИ ЕКСПРЕС

бързи куриери

телефон за София 91212

club DOUBLE VISION представя
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всяка събота от 17:00 до 22:00 часа



Иван Дончев

# Факти, факти...

## ОРАНЖЕВО НЕБЕТО

### Почти по един лаптоп за всяко дете

Лаптопът е съвсем ясно, че не може да достигне до абсолютно всяко дете. Известен още като лаптоп за 100 долара, той струва 150 долара. Предвиден само за децата от третия свят, той най-вероятно ще се продава и на свободния пазар. Всичко това идва не да докаже недобросъвестността на неговите създатели, а да осветли многобройните трудности, които те срещат при осъществяването на проекта си. Според тях организирането на доставките на компютъра до крайните му потребители, децата, се е оказало по-сложно от създаването на самия лаптоп. Затънали до гуша в подробностите, те търсят нови и гъвкави начини да постигнат целите си. Една от идеите е, че всеки желаещ ще може да се сдобие с устройството, но ще трябва да заплати цената на две, като едното от тях заминава за третия свят. Тук идват неприятностите с търговската мрежа, чиито надценки формират солиден процент от цената на всеки продаван на запад компютър. Явно ще има още доста трудности преди всяко дете от третия свят да получи своята технологична играчка, с която да може да се свързва с връстниците си по целия свят. Но това не пречи да им желаем успех и тайничко да се надяваме един такъв екземпляр да попадне и в нашата редакция.

## ЯБЪЛКИ

### iPhone е тук

Всъщност, още не е тук, даже в Щатите ще бъде накъде след Юни. Но поне идеята за iPhone, която обикаляше като дух от бъдещето в техносферата, доби малко по-ясни очертания, след представянето, което самият Стив Джобс направи по време на Мак Експото в Сан Франциско.
С iPhone ще може да се сваля и преглежда/преслушва музика или видео. Той няма да има клавиатура, а само един голям, чувствителен на допир дисплей, през който ще бъде реализирано цялото управление на устройството. При това, то ще е достатъчно умно, за да може да различи случаен допир от команда. Софтуерът ще бъде базиран на операционната система на Apple – OS X. Ще има две разновидности според капацитета за съхранение на информация – 4GB и 8GB.
"Магическо устройство", "революция", "пет години пред всички останали", "ще променим света" – господин Джобс винаги е намирал правилните думи, за да изрази ентусиазма си и да впечатли клиентите, инвеститорите и дори журналистите.

### iPhone си има проблеми

Не всички се радват с открито сърце на новия телефон на Apple. Например Cisco, макар че нямат нищо против самия апарат, имат възражения относно това кой е законният собственик на името iPhone. В тази връзка дори са завели дело срещу Apple и смятат да ги осъдят, да им вземат парите и да ги възпрат от използването на името. Адвокатите на Стив Джобс смятат, че няма такава опасност, тъй като Cisco се занимават с интернет, докато техният телефон е ново поколение мобилен телефон и затова са уверени, че ще успеят да се защитят в съда. Още повече, че понятието iPhone се ползвало и от редица компании, занимаващи се с VOIP (Voice Over IP – технология за пренос на глас през интернет).
Cisco са собственици на марката от 2000 година, когато са купили компанията Infogear и смятат, че са задължени да защитят своята собственост, която се ползва неправомерно от Apple. Иначе нищо лично – даже не било въпрос на пари.

## РАЗНИ

### Спамърите играят твърдо

"Скам" е една твърде обща дума, обозначаваща различни типове измами. Но напоследък придоби популярност и навлезе като чуждица в редица езици, включително и нашия, като определение на свързаните с интернет мошеничества. Сред тях са многобройни писма от несъществуващи в реалния свят хора с най-различни здравословни проблеми, които изискват вашата незабавна финансова подкрепа, писмо от племенника на африкански диктатор в изгнание, който иска номера на банковата ви сметка, за да скрие в нея милиони долари срещу тлъст хонорар и какво ли не още. Всеки начин, който експлоатира наивността и лековерието на хората, попада в тази категория. Напоследък обаче играта доста загрубява. На мода са писмата от "наемни убийци", които ваши познати са наели, за да ви очистят. Моралът на убиеца обаче е преди всичко подчинен на парите, затова той ви предлага да се откупите срещу няколко десетки хиляди долара. За целта трябва веднага да изпратите номера на мобилния си телефон на посочен мейл адрес. Доста неприятна шега, нали?

Подобрената версия на същата измама представлява писмо от името на ФБР (или друга, според държавата, институция), в което ви предупреждават, че е бил заловен опасен престъпник, занимаващ се с мокри поръчки и вие сте бил следващото лице в неговия работен списък. След което пак се иска да предоставите лични данни.

## CONSUMER ELECTRONICS SHOW – LAS VEGAS

### Шоуто трябва да продължи

Юбилейното, четиридесето поред, ежегодно технологично изложение Consumer Electronics Show (или накратко CES – цялото име няма да видите изписано дори и на основната страница на самото изложение - www.cesweb.org) се проведе в Лас Вегас между 8 и 11 януари 2007 година.

То привлече над 140 хиляди посетители от цял свят, които разглеждаха представяните над 20 хиляди продукта и технологии, показани от приблизително 2700 изложители. Своеобразен рекорд представлява изложбената площ от 170 хиляди квадратни метра. Бърза сметка показва, че това прави горе-долу по една прилична гарсониера на изложител и също така ставя ясно, че въпреки огромната площ, в пиковите часове хората трудно са се разминавали на някои от по-интересните места.

### Победителят във войната

Дългата битка между видео форматите HD DVD и Blu-ray вече навлиза във фаза на изтощение. Това е онзи момент, в който победител още няма, участниците почти са забравили за какво се бият, но срамът пред родините не им позволява да се завърнат по родните си места. Все пак имаме награден, и това е плейърът LG BH100, който отнесе големия приз в технологичното изложение Consumer Electronics Show в Лас Вегас, заради своята уникална способност да възпроизвежда видеоматериали, записани в който и да е от двата спорещи формата. Най-обнадеждаващото за потребителите е, че BH100 не е просто прототип, създаден за да вземе наградата и кротко да прашасва в архива, а ще бъде пуснат в серийно производство до един месец, на препоръчителна цена от около 1200 американски долара.

### М-м-моят R2D2

Кой ли не е искал да притежава малкия симпатичен астродроид от Междузвездни войни? Е, някои определено предпочитахме принцеса Леа, но пубертетът е тежък и не прощава на никого. От гледна точка на сегашната си мъдрост, по-скоро бих дал 2500 долара за писукащия мъник, отколкото за принцесата (последното би било ужасно неморално – в днешно време на никого не трябва да се позволява да купува принцеси, нито други човешки същества). А 2500 долара е именно цената, срещу която можете да се сдобиете с един от най-атрактивните продукти, представени на Consumer Electronics Show – перфектна и напълно лицензирана реплика на R2D2, която може да възпроизвежда всякакви мултимедийни формати, радио, CD, MP3, WMA, както и да прожектира DVD видео или компютърни игри на стената, с вградения си мултимедиен прожектор. В свободното ви време той може да обикаля безцелно из къщата, да си върти главата и да писука съвсем като истинския R2. Дали може да поправя X-Wing и други летателни апарати, все още не е сигурно, но за сметка на това се знае, че идва в комплект с дистанционно, маскирано като играчка-модел на кораба на Хан Соло – Хилядолетния сокол.

## БЪДЕЩЕ

### Филми на BBC за всеки от нас

Официалните лица от медийните компании обикновено подскачат на място като чуят за системи за обмен на файлове и трескаво започват да се пипат по джобовете в търсене на визитки на адвокатите си – специалисти по авторското и сродните му права. Някои просто гледат намусено, други директно викат полицията. И макар че сред тях има и такива със съвременно мислене, които са наясно, че ще трябва да и змислят начин да работят с (вече не толкова) новите цифрови формати, все още са малко тези, които да заявят, че са супер възторжени от перспективата да си партнират със системи за файлов обмен и колко са ентусиазирани от огромния потенциал на технологията. Малко са, но ги има, както показва споразумението, сключено между BBC и Azureus (компания, известна най-вече с едноименния torrent клиент, с иконка симпатично синьо жабче), според което стотици телевизионни материали собственост на BBC ще бъдат достъпни в Zudeo – онлайн видео услуга, разработка на Azureus. Всичко ще бъде напълно легално, клиентите ще трябва да си изтоват програма, с която да гледат или качват видео-материали, като ще се радват на видео с висока разделителна способност. Все още не е ясно кой ще плаща за забавлението и дали ще е напълно free за потребителите. Очаква се Azureus да обявят и други партньорства, преди да може да се гадае какво ще е бъдещето на инициативата. Но засега звучи добре. Още за торент обмена четете на стр. 76.

*Стоян Спахиев*

# Четириядрени процесори

Съвременните процесори имат по няколко модула за изчисление (обслужващи различните видове инструкции), които работят едновременно. Като цяло обаче съвкупността от тези модули (т.е. цялостният самостоятелен блок – т.н. „процесорно ядро") в даден момент от време обработва една-единствена софтуерна нишка (контекст). Стартирането на няколко програми (или една програма с няколко обособени поотделно нишки от операции) естествено е възможно, но тогава ядрото се прехвърля от нишка на нишка, отделяйки по малко „време" (изчислителни ресурси) на всяка от тях. Процесът на прехвърляне се регулира от операционната система и в идеалния случай е „невидим" за потребителя (освен в моментите, когато някой от прозорците се изчертава бавно например).
Предимствата на многоядрените системи (т.е. такива с повече от едно процесорно ядро) са в пъти по-голямата теоретична максимална изчислителна мощност (която се проявява само при софтуер, поддържащ многонишкова обработка) и във възможността за достатъчно бърза и ненатрапчива (т.е. без паразитни забавяния) работа с няколко приложения едновременно (второто ядро е от полза дори при едно-единствено приложение – да поеме натоварването от самата операционна система и задачите във фонов режим).
Сървърите и мощните работни станции (използващи подходящ софтуер, който може да натовари всички предоставени му изчислителни модули) отдавна (от времето на 386) използват повече от едно ядро. Тези класически многоядрени системи просто имат повече от един процесорен цокъл (обикновено от два до осем). Комуникацията и синхронизирането на данните между отделните ядра (в случая и процесори) изцяло минава през системната шина, северния мост на чипсета и оперативната памет. Съответно се намалява ресурсът на тези елементи, който се използва за останалите задачи на системата. Въпреки този негативен ефект останалите предимства на многоядрените системи водят до доста по-висока производителност в крайна сметка.
Поради несъвършенства на софтуерния код и компилаторите много от програмните нишки не използват всички налични изчислителни модули в дадено ядро. Затова Intel разработиха Hyper-Threading технологията (в някои модели Pentium 4/XE и базираните на тях Xeon), чрез която едно физическо ядро се разглежда от операционната система като две логически и съответно изпълнява две нишки едновременно (работи с два програмни контекста) като второто логическо ядро предоставя единствено модулите, незаети от първото. Това уплътняване на ресурсите може да увеличи производителността с 10-15%, но в някои случаи се отразява и негативно (заради свързаните с него преконфигурирания). Въвеждането на тази виртуална двуядреност стимулира и преминаването на масовия софтуер към използване на поне две програмни нишки.
През 2005-та година Intel и AMD пуснаха първите масови двуядрени процесори (P-D 8xx, A64X2). Pentium D 8xx се състоеше от една силициева пластина с две P4 ядра, които си споделят системната шина. Освен физически (една пластина и съответно една керамична подложка, един корпус и един цокъл) P-D архитектурно не се отличава от обикновените двупроцесорни Xeon системи с по два цокъла/процесора.
Athlon64 X2 се възползва от заложената още в първите Opteron процесори възможност за добавяне на второ ядро. При A64 ядрото, системната шина и северният мост (заедно с контролер за достъп до паметта) са обединени в обща силициева пластина. Второто ядро се свързва с вградения северен мост посредством своя собствена допълнителна шина (т.е. поне този ресурс не се споделя между ядрата), а близостта на блоковете води до по-малки забавяния и по-ефективна комуникация. Синхронизирането на данните между ядрата все пак протича през оперативната памет и води до намаляване на пропускателния капацитет, макар че негативните последствия донякъде се облекчават от вградения контролер за достъп до паметта.
Малко по-късно при преминаването на Intel към 65nm производствена технология се появиха P-D 9xx моделите. При тях двете ядра са разположени в отделни силициеви пластини (което намалява производствените разходи) върху обща керамична подложка. Разликата отново е единствено физическа и архитектурно идентична с двуцокълните системи и P-D 8xx (две ядра, една пластина).
В началото на 2006-та Intel пуснаха поредната модификация на Pentium M – Core Duo. Това, което отличава Core Duo от тогавашните двуядрени процесори, е обединената кеш памет от второ ниво (Level2), която се използва и от двете ядра. Този подход има няколко предимства – за синхронизиране между ядрата не се използват никакви външни ресурси, а като допълнение целият обем на кеш паметта се разпределя в зависимост от нуждата на двете ядра (при P-D/A64 ако част от кеш паметта на едното ядро е свободна, другото не може да я използва, дори да е запълнило своята). Процесорът на Intel от осмо поколение – Core 2 Duo също е двуядрен с обединена L2 кеш памет.

## Core2 Quad

В края на 2006-та Intel обявиха първия четириядрен x86 процесор, използващ Core2 ядра. За разлика от пуска на P-D 8xx в този случай Intel нямаха нужда да настигат конкуренцията, а обявиха новия процесор, за да затвърдят допълнително нетипичната за тях и наскоро извоювана позиция на водач. Чрез четириядрения си процесор Intel демонстрират производствените си възможности (няколко 65nm фабрики в момент, когато AMD полагат неимоверни усилия да пуснат първите си 65nm A64). Рекламният ефект се подсилва от това, че той е първият масов такъв и че се появява по-малко от половин година след мащабния успех на Core2.
Core2 може да декодира по 1 сложна и 3 прости x86 инструкции (с 1 проста повече от Core) – A64 може да декодира до 3 инструкции независимо от типа, а P-D – само по 1 (използва микрооперации). Декодираните инструкции се подават съответно на 6 порта (Core2 и A64), 5 порта (Core) или 4 порта (P-D). Към всеки от портовете са свързани от 1 до 3 изчислителни блока. Core2 има общо: два AGU (адресни), три ALU (целочислени – един пълен и два само за някои функции), три SSE (128bit), четири за операции с плаваща запетая (128bit FADD, 128bit FMUL/FDIV, два AGU) и съответно при подходящи инструкции може да изпълни до три 128bit SSE, три целочислени или четири с плаваща запетая. Core има общо: два AGU (адресни), два ALU (целочислени), два SSE (64bit), два за операции с плаваща запетая (64bit FADD, 64bit FMUL) и съответно при подходящи инструкции може да изпълни до една 128bit SSE (две 64bit), две целочислени или две с плаваща запетая. Pentium-D има общо: два AGU (адресни), един ALU (целочислен) и два ALU (ускорени, само за някои функции), един SSE (64bit), два за операции с плаваща запетая (64bit FP, AGU) и съответно при подходящи инструк-

ции може да изпълни до една 64bit SSE, две целочислени или две с плаваща запетая. A64 има общо: три AGU (адресни), три ALU (целочислени), два SSE (64bit), три за операции с плаваща запетая (64bit FADD, 64bit FMUL, AGU) и съответно при подходящи инструкции може да изпълни до една 128bit SSE (две 64bit), три целочислени или три с плаваща запетая.
SSE регистрите са 128-битови и с увеличаването на разрядността на обработващите модули до 128bit Core2 на практика си удвоява SSE производителността (освен това има повече блокове в сравнение с останалите ядра). Core2 изостава единствено по брой пълноценни модули за целочислена обработка и то само спрямо A64. На практика обаче силите им в тази област се изравняват, тъй като двата непълни модула в Core2 всъщност са предвидени за по-често срещаните инструкции и това, че не могат да изпълняват рядко срещаните не се отразява на производителността.
Core 2 Quad представлява две C2Duo силициеви пластини, разположени върху обща керамична подложка (както при P-D 9xx). Двете пластини (всяка от които с по две ядра и 4MB L2 кеш) са изградени от общо 582 милиона транзистора и заемат общо 286 кв.мм площ. Разсейваната мощност е 130W (TDP), което е приемливо за четириядрен процесор и е точно два пъти повече в сравнение с C2D, работещ на същата тактова честота. Поддържат се всички функции на C2Duo – x86-64, SSE/2/3, SSSE3, NX-bit, EIST, VMX, LGA775 цокъл (но дънната платка трябва да може да предостави необходимото захранване), 266MHz/1066QPB шина и по 32KB L1 кеш за инструкции и още толкова за данни на всяко ядро, т.е. общо 2x2x(32K+32K). Всяка от двете пластини има по 4MB L2 кеш (т.е. общо 8MB за C2Quad). Вътрешно в пластините двете ядра споделят своите 4MB L2 кеш (и не натоварват системната шина със синхронизация), но комуникацията между двете пластини минава изцяло през споделената системна шина, северния мост и оперативната памет с всички негативни последствия от това характерни за P-D. Производителността в сравнение с C2Duo, работещ на същата тактова честота е между 0 и 60% по-голяма в зависимост от приложението. При въвеждането на второ ядро в почти всички имаше подобрение, защото то поемаше поне операционната система и множеството малки програми, работещи във фонов режим. Въвеждането на още две ядра води до подобрения единствено при подходящ софтуер. За щастие вече голяма част от приложенията за мултимедийна обработка (изображения, звук и видео) и работа с 3D модели поддържат многонишкова работа и се възползват от допълнителните ядра. При игрите подобрението е незначително и рядко надхвърля 3-5%.
Предлагат се два модела четириядрени Core2 – Q6600 работещ на 2.4GHz и QX6700 (Extreme Edition, отключен множител) работещ на 2.66GHz. Най-бързият двуядрен процесор X6800 работи на 2.93GHz, но въпреки това, ако ще давате над 1000$ (колкото струват двата върхови модела на Intel) по-добре вземете четириядрен, който да пуснете на 2.93GHz (или повече, Core2 често достигат над 3GHz) с подходящо дъно и охлаждане.

## Core 2 Duo

Intel продължават да разширяват разпространението на Core2 ядрото в продуктовата си гама. Позициониран под C2D E6300 (1.86GHz, 266MHz/1066QPB шина, 2MB L2) е новият C2D E4300 (1.8GHz, 200MHz/800QPB, 2MB L2, без поддръжка за VMX/Virtualization Technology, което не е особена загуба за масовия потребител). Exxx предоставят добри възможности за overclock (заради по-ниската номинална честота на системната шина) и естествено са по-евтини.
Xeon DP (за двуцокълни системи с LGA771) получиха модели, базирани на 80W C2Q с 8MB L2 и имат EIST (освен за тези с неприложим множител 6x) – E5310 (1.6GHz, 1066QPB), E5320 (1.86GHz, 1066QPB), E5335 (2GHz, 1333QPB), E5345 (2.33GHz, 1333QPB), X5355 (2.66GHz, 1333QPB, 120W – най-бързият четириядрен процесор). Xeon UP (за едноцокълни системи с LGA775) са базирани на 65W C2D с 1066QPB, без EIST – 3040 (1.86GHz, 2MB L2), 3050 (2.13GHz, 2MB L2), 3060 (2.4GHz, 4MB L2), 3070 (2.66GHz, 4MB L2) и на 105W C2Q с 1066QPB, 8MB L2, без EIST – X3210 (2.13GHz), X3220 (2.4GHz).
C2Duo Mobile получиха два нови модела със 17W TDP (само с 2W над Core Duo L), 166MHz/667QPB, 4MB L2 и EIST – L7200 (1.33GHz) и L7400 (1.5GHz).
Celeron M получи първия си Core2 представител (и единствен засега едноядрен процесор с Core2) – 520 с 30W TDP (с 3W повече от Core базираните Celeron M), 1.6GHz, 1MB L2, 533QPB и без EIST. Това е и първият 64-битов (x86-64) Celeron M. Засега все още няма ULV Core2 Celeron M и C2D U7xxx модели.
По-старото Core Duo ядро се използва за два Xeon DP (за двуцокълни системи със Socket604) с 31W, 667QPB, 2MB L2, без EIST и работещи на 1.66GHz и 2GHz (без моделни номера); за два Core Solo с 5.5W TDP, 133MHz/533QPB и 2MB L2 - U1300 (1.06GHz) и U1500 (1.33GHz); както и за Celeron M 443 ULV (5.5W, 1.2GHz, 533QPB, 1MB L2, без EIST).

## Последни модификации на Netbrust

Netbrust архитектурата започнала от Pentium 4 1.3GHz с 256KB L2 получи последните си варианти. Двуядрените Pentium D/XE достигнаха 960 (3.6GHz, 200MHz/800QPB, 2MB L2) и 965 (3.73GHz, 1066QPB, 2MB L2, HyperThreading – 4 нишки). Появиха се модификации на P-D без VMX/Virtualization – 915 (аналог на 920/2.8GHz), 925 (3GHz) и 945 (3.4GHz). Така и не се появи P-D 970 (3.8GHz), липсва и 935, а номерата 955/965 вече се използват от P-XE. P-D получиха и EIST поддръжка. Към апокрифните P4 LGA775 90nm с 533QPB, 1M L2, NX-bit, x86-64 и без EIST бяха добавени още три – 524 (3.06GHz, HyperThreding – 2 нишки); 519K (3.06GHz, без HT – 1 нишка) и 516 (2.93GHz, без HT). Подобно на тях 90nm Celeron D (256K L2, 533QPB) има два модела без x86-64 и без NX-bit – 315 (2.26GHz) и 310 (2.13GHz). Celeron D LGA775 получи последното 65nm NetBrust ядро с 512K L2 (двойно по-голям кеш спрямо 90nm Celeron D) и вече стандартните за серията 533QPB, x86-64, NX-bit, липса на EIST и VMX. Предлагат се четири-

**Възможности и поддържани набори инструкции**

| Процесор | x86-32 (80386+) | x87-32 (80387+) | x86-64 [1] (80886+) | MMX | CyrixMMX, 3DNow!+ | SSE | SSE2 | SSE3 | SSSE3 | NX-bit [2] | C'n'Q [3] | VMX [4] | физически ядра / общо нишки |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Pentium4 XE-130nm | да | да | не | да | не | да | да | не | не | не | не | не | 1 / 2 |
| Pentium4 5x0 | да | да | не | да | не | да | да | да | не | не | не | не | 1 / 2 |
| Pentium4 5x0-J | да | да | не | да | не | да | да | да | не | да | не | не | 1 / 2 |
| Celeron 3x1/3x6 | да | да | да | да | не | да | да | да | не | да | не | не | 1 / 1 |
| Pentium4 5x1 | да | да | да | да | не | да | да | да | не | да | не | не | 1 / 2 |
| Pentium4 6x0/6x1 | да | да | да | да | не | да | да | да | не | да | да | не | 1 / 2 |
| Pentium4 6x2 | да | да | да | да | не | да | да | да | не | да | да | да | 1 / 2 |
| Pentium4 XE-90nm | да | да | да | да | не | да | да | да | не | да | не | не | 1 / 2 |
| Pentium D 8xx | да | да | да | да | не | да | да | да | не | да | да | не | 2 / 2 |
| Pentium XE 8xx | да | да | да | да | не | да | да | да | не | да | не | не | 2 / 4 |
| Pentium D 9xx | да | да | да | да | не | да | да | да | не | да | да | да | 2 / 2 |
| Pentium XE 9xx | да | да | да | да | не | да | да | да | не | да | не | да | 2 / 4 |
| Pentium M (-J) | да | да | не | да | не | да | да | не | не | да | да | не | 1 / 1 |
| Core Duo (Solo) | да | да | не | да | не | да | да | да | не | да | да | да (не) | 2 / 2 (1 / 1) |
| Core 2 Duo E6xxx (E4xxx) | да | да | да | да | не | да | да | да | да | да | да | да (не) | 2 / 2 |
| Core 2 Quad | да | да | да | да | не | да | да | да | да | да | да | да | 4 / 4 |
| Sempron AM2 | да | да | да | да | да | да | да | да | не | да | да | не | 1 / 1 |
| Athlon64 AM2 | да | да | да | да | да | да | да | да | не | да | да | да | 1 / 1 |
| Athlon64 X2/FX AM2/L1 | да | да | да | да | да | да | да | да | не | да | да | да | 2 / 2 |

1. **x86 64-bit ISA** (Instruction Set Architecture), една и съща функция (документираните ѝ възможности), но с различни наименования – AMD: **AMD64** или **Intel: EM64T** (Enchanced Memory 64 Technology); поддържа се от WinXP Pro x64 и Windows Server 2003 x64

2. Една и съща функция, но с различни наименования - **AMD: Non-eXecute (NX) bit** или **Intel: eXecude Disable (XD) bit**; поддържа се от WinXP SP2 (някои приложения трябва да се обновят, за да работят при включен NX-bit)

3. В зависимост от процесора е реализирана различна технология – AMD: **Cool'n'Quiet** или Intel: **Enchanced SpeedStep Technology (EIST)**; изисква инсталиране на драйвер и работи, ако се поддържа от конкретните BIOS, дънна платка и операционна система. Само по-новите ревизии на P4 6x1 и P-D 9xx имат EIST.

4. **Virtual Machine eXtensions** – **Intel: Virtualization Technology** (VT), AMD: **I/O Memory Mapping Unit** (IOMMU) – "AMD-V"; необходима е поддръжка в BIOS и специален управляващ софтуер.

ри модела – 347 (3.06GHz), 352 (3.2GHz), 356 (3.33GHz) и 360 (3.46GHz).
Xeon DP/MP (двуцокълни/четирицокълни системи Socket604) също получиха 65nm NetBrust ядрото (VMX/VT, HyperThreading, NX-bit, x86-64, EIST), което се използва за двуядрени модели: Xeon DP с по 2MB L2 кеш на ядро (общо 4MB) - 5030 (2.67GHz, 667QPB, 95W), 5050 (3GHz, 667QPB, 95W), 5060 (3.2GHz, 1066QPB, 130W, без EIST) и 5063 (5060 с понижено напрежение, 95W), 5080 (3.73GHz, 1066QPB, 130W); Xeon MP с по 1MB кеш на ядро и обща силициева пластина на двете ядра (заимствана от P-D 8xx) заедно с допълнителен кеш от трето ниво (серия N с 667QPB и серия M с 800QPB) – 7110N/M (2.5GHz/2.6GHz, 4MB L3, без EIST, 95W), 7120N/M (3GHz, 4MB L3, без EIST, 95W), 7130N/M (3.16GHz/3.2GHz, 8MB L3, 150W), 7140N/M (3.33GHz/3.4GHz, 16MB L3, 150W), 7150N (3.5GHz, 16MB L3, 150W). Celeron-D и XeonMP са единствените фамилии процесори на Intel, които все още нямат нито един представител от осмо поколение (Core2).
Intel все още развиват и Itanium2 процесорите си, които са несъвместими с x86 софтуера. Първият двуядрен такъв се появи под формата на Hondo mx2 модул в някои HP системи през 2003-та. mx2 обединява два 130nm I2 процесора (1.1GHz, 4MB L3) и 32MB L4 кеш памет от четвърто ниво. Истинските двуядрени I2 се появиха едва през 2006-та при преминаването на фамилията към 90nm производствена технология. Нововъведенията са въвеждането на моделни номера и поддръжката на IA-64 варианти на HyperThreading, Virtualization и по-добра корекция на грешките в кеш паметта. Предлагат се един едноядрен (75W) 90nm I2 – 9010 (1.6GHz, 6MB L3, без HT – 1 нишка, 128bit 533QPB@8.5GB/s) и пет двуядрени (104W) – 9015 (1.4GHz, 128bit 400QPB@6.4GB/s, 12MB L3, HT – общо 4 нишки), 9020 (1.42GHz, 533QPB, 12MB L3, HT), 9030 (1.6GHz, 533QPB, 8MB L3, без HT – 2 нишки), 9040 (1.6GHz, 533QPB, 18MB L3, HT) и 9050 (1.6GHz, 533QPB, 24MB L3, HT). Кеш паметта на 90nm е по-голяма от максималната при 130nm I2 (9MB), но тактовите честоти на процесора и системната шина са по-ниски.

## Основни параметри на някои модели процесори и техните платформи

| Процесор | Цокъл (гнездо) | Производств. технология | Ядра, брой | GHz | Системна шина | | Използваем кеш | RAM Памет, синхронно [2] | | I/O, GB/s | Цена, $ [3] |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | MHz | GB/s [1] | | Tun | GB/s | | |
| Athlon64 3000+ | SocketAM2 | 90nm Sol | 1 | 1.8GHz | 1800 | 14.4 | 128K+512K | PC2-5300 | 9.6 | 8 | 70$ |
| Athlon64 3200+ | SocketAM2 | 90nm Sol | 1 | 2GHz | 2000 | 16 | 128K+512K | PC2-5300 | 10.6 | 8 | 70$ |
| Athlon64 3500+ | SocketAM2 | 90nm Sol | 1 | 2.2GHz | 2200 | 17.6 | 128K+512K | PC2-5300 | 10.1 | 8 | 80$ |
| Sempron 3800+ | SocketAM2 | 90nm Sol | 1 | 2.2GHz | 2200 | 17.6 | 128K+256K | PC2-5300 | 10.1 | 6.4 | 110$ |
| Athlon64 3800+ | SocketAM2 | 90nm Sol | 1 | 2.4GHz | 2400 | 19.2 | 128K+512K | PC2-5300 | 9.6 | 8 | 105$ |
| Athlon64X2 3600+ | SocketAM2 | 90nm Sol | 2 | 2GHz | 2000 | 16 | 2x (128K+ 256K) | PC2-6400 | 12.8 | 8 | 125$ |
| Athlon64X2 3800+ | SocketAM2 | 90nm Sol | 2 | 2GHz | 2000 | 16 | 2x (128K+512K) | PC2-6400 | 12.8 | 8 | 152$ |
| Athlon64X2 4000+ | SocketAM2 | 90nm Sol | 2 | 2GHz | 2000 | 16 | 2x (128K+1M) | PC2-6400 | 12.8 | 8 | няма го |
| Athlon64X2 4200+ | SocketAM2 | 90nm Sol | 2 | 2.2GHz | 2200 | 17.6 | 2x (128K+512K) | PC2-6400 | 11.7 | 8 | 190$ |
| Athlon64X2 4400+ | SocketAM2 | 90nm Sol | 2 | 2.2GHz | 2200 | 17.6 | 2x (128K+1M) | PC2-6400 | 11.7 | 8 | няма го |
| Athlon64X2 4600+ | SocketAM2 | 90nm Sol | 2 | 2.4GHz | 2400 | 19.2 | 2x (128K+512K) | PC2-6400 | 12.8 | 8 | 240$ |
| Athlon64X2 4800+ | SocketAM2 | 90nm Sol | 2 | 2.4GHz | 2400 | 19.2 | 2x (128K+1M) | PC2-6400 | 12.8 | 8 | няма го |
| Athlon64X2 5000+ | SocketAM2 | 90nm Sol | 2 | 2.6GHz | 2600 | 20.8 | 2x (128K+512K) | PC2-6400 | 11.9 | 8 | 300$ |
| Athlon64X2 5200+ | SocketAM2 | 90nm Sol | 2 | 2.6GHz | 2600 | 20.8 | 2x (128K+ 1M) | PC2-6400 | 11.9 | 8 | 400$ |
| Athlon64FX-70 [4] | Socket1027FX | 90nm Sol | 2 | 2.6GHz | 2600 | 20.8 | 2x (128K+ 1M) | PC2-6400 | 11.9 | 24 | 300$ |
| Athlon64X2 5400+ | SocketAM2 | 90nm Sol | 2 | 2.8GHz | 2800 | 22.4 | 2x (128K+512K ) | PC2-6400 | 12.8 | 8 | 485$ |
| Athlon64X2 5600+ | SocketAM2 | 90nm Sol | 2 | 2.8GHz | 2800 | 22.4 | 2x (128K+1M) | PC2-6400 | 12.8 | 8 | 500$ |
| Athlon64FX-62 | SocketAM2 | 90nm Sol | 2 | 2.8GHz | 2800 | 22.4 | 2x (128K+1M) | PC2-6400 | 12.8 | 8 | 715$ |
| Athlon64FX-72 [4] | Socket1027FX | 90nm Sol | 2 | 2.8GHz | 2800 | 22.4 | 2x (128K+1M) | PC2-6400 | 12.8 | 24 | 400$ |
| Athlon64FX-74 [4] | Socket1027FX | 90nm Sol | 2 | 3GHz | 3000 | 24 | 2x (128K+1M) | PC2-6400 | 12 | 24 | 500$ |
| | | | | | | | | | | | |
| Core 2 Duo E4300 | LGA775 | 65nm | 2 | 1.8GHz | 800 | 6.4 | 2x 64K + 1x 2M | PC2-6400 | 12.8 | 2 | 165$ |
| Core 2 Duo E6300 | LGA775 | 65nm | 2 | 1.86GHz | 1066 | 8.5 | 2x 64K + 1x 2M | PC2-4200 | 8.5 | 2 | 185$ |
| Core 2 Duo E6400 | LGA775 | 65nm | 2 | 2.13GHz | 1066 | 8.5 | 2x 64K + 1x 2M | PC2-4200 | 8.5 | 2 | 225$ |
| Core Duo T2700 | Socket479 | 65nm | 2 | 2.33GHz | 667 | 5.3 | 2x 64K + 1x 2M | PC2-5300 | 10.6 | 2 | 640$ |
| Core 2 Duo E6600 | LGA775 | 65nm | 2 | 2.4GHz | 1066 | 8.5 | 2x 64K + 1x 4M | PC2-4200 | 8.5 | 2 | 315 $ |
| Core 2 Quad Q6600 | LGA775 | 65nm | 4 | 2.4GHz | 1066 | 8.5 | 4x 64K + 2x 4M | PC2-4200 | 8.5 | 2 | 850$ |
| Core 2 Duo E6700 | LGA775 | 65nm | 2 | 2.66GHz | 1066 | 8.5 | 2x 64K + 1x 4M | PC2-4200 | 8.5 | 2 | 530$ |
| Core 2 Extreme QX6700 | LGA775 | 65nm | 4 | 2.66GHz | 1066 | 8.5 | 4x 64K + 2x 4M | PC2-4200 | 8.5 | 2 | 1000$ |
| Core 2 Extreme X6800 | LGA775 | 65nm | 2 | 2.93GHz | 1066 | 8.5 | 2x 64K + 1x 4M | PC2-4200 | 8.5 | 2 | 1000$ |
| Pentium4 520/J/521 | LGA775 | 90nm | 1 | 2.8GHz | 800 | 6.4 | 12Kuop+1M | PC2-3200 | 6.4 | 2 | 70$ |
| Pentium D 820 | LGA775 | 90nm | 2 | 2.8GHz | 800 | 6.4 | 2x (12Kuop+1M) | PC2-3200 | 6.4 | 2 | 95$ |
| Pentium D 920/915 | LGA775 | 65nm | 2 | 2.8GHz | 800 | 6.4 | 2x (12Kuop+2M) | PC2-3200 | 6.4 | 2 | 115$ |
| Pentium4 530/J/531 | LGA775 | 90nm | 1 | 3GHz | 800 | 6.4 | 12Kuop+1M | PC2-3200 | 6.4 | 2 | 75$ |
| Pentium4 630/631 | LGA775 | 90nm/65nm | 1 | 3GHz | 800 | 6.4 | 12Kuop+ 2M | PC2-3200 | 6.4 | 2 | 165$ |
| Pentium D 830 | LGA775 | 90nm | 2 | 3GHz | 800 | 6.4 | 2x (12Kuop+1M) | PC2-3200 | 6.4 | 2 | няма го |
| Pentium D 930/925 | LGA775 | 65nm | 2 | 3GHz | 800 | 6.4 | 2x (12Kuop+2M) | PC2-3200 | 6.4 | 2 | 135 $ |
| Pentium4 540/J/541 | LGA775 | 90nm | 1 | 3.2GHz | 800 | 6.4 | 12Kuop+1M | PC2-3200 | 6.4 | 2 | 85$ |
| Pentium4 640/641 | LGA775 | 90nm/65nm | 1 | 3.2GHz | 800 | 6.4 | 12Kuop+ 2M | PC2-3200 | 6.4 | 2 | 165$ |
| Pentium D 840 | LGA775 | 90nm | 2 | 3.2GHz | 800 | 6.4 | 2x (12Kuop+1M) | PC2-3200 | 6.4 | 2 | няма го |
| Pentium D 940 | LGA775 | 65nm | 2 | 3.2GHz | 800 | 6.4 | 2x (12Kuop+2M) | PC2-3200 | 6.4 | 2 | няма го |
| Pentium4 550/J/551 | LGA775 | 90nm | 1 | 3.4GHz | 800 | 6.4 | 12Kuop+1M | PC2-3200 | 6.4 | 2 | 280$ |
| Pentium4 650/651 | LGA775 | 90nm/65nm | 1 | 3.4GHz | 800 | 6.4 | 12Kuop+ 2M | PC2-3200 | 6.4 | 2 | 165$ |
| Pentium D 950/945 | LGA775 | 65nm | 2 | 3.4GHz | 800 | 6.4 | 2x (12Kuop+2M) | PC2-3200 | 6.4 | 2 | 165$ |
| Celeron 360 | LGA775 | 65nm | 1 | 3.46GHz | 533 | 4.2 | 12Kuop+512K | PC2-4200 | 8.5 | 2 | 70$ |
| Pentium XE 955 | LGA775 | 65nm | 2 | 3.46GHz | 1066 | 8.5 | 2x (12Kuop+2M) | PC2-4200 | 8.5 | 2 | няма го |
| Pentium4 560/J/561 | LGA775 | 90nm | 1 | 3.6GHz | 800 | 6.4 | 12Kuop+1M | PC2-3200 | 6.4 | 2 | 420$ |
| Pentium4 660/661/662 | LGA775 | 90/65/90 nm | 1 | 3.6GHz | 800 | 6.4 | 12Kuop+ 2M | PC2-3200 | 6.4 | 2 | 185$ |
| Pentium D 960 | LGA775 | 65nm | 2 | 3.6GHz | 800 | 6.4 | 2x (12Kuop+2M) | PC2-3200 | 6.4 | 2 | няма го |
| Pentium XE 965 | LGA775 | 65nm | 2 | 3.73GHz | 1066 | 8.5 | 2x (12Kuop+2M) | PC2-4200 | 8.5 | 2 | няма го |
| Pentium4 570J/571 | LGA775 | 90nm | 1 | 3.8GHz | 800 | 6.4 | 12Kuop+1M | PC2-3200 | 6.4 | 2 | 640$ |
| Pentium4 670/672 | LGA775 | 90nm | 1 | 3.8GHz | 800 | 6.4 | 12Kuop+2M | PC2-3200 | 6.4 | 2 | 605$ |

1. Системната шина и контролерът на паметта при **Opteron/A64** са вградени в процесора. За връзка с останалите устройства (чипсет, портове и слотове) вместо системната шина (както при AXP, P4 и останалите процесори) се използват HyperTransport връзки – скоростта им е дадена в графа "Периферия" (I/O).
2. Синхронно, т.е. еднакви тактови честоти на RAM паметта и процесорната шина; **пропускателният капацитет** (графа "GB/s") може да е различен при един и същ тип памет в зависимост от това дали контролерът е едно- или двуканален. Когато контролерът е в чипсета (а не в процесора) са дадени данни за най-добрия чипсет за съответната платформа (най-често двуканален). Когато контролерът е в процесора, са дадени данни за най-бързия тип памет, който се поддържа.
3. Повечето от **цените важат при покупка на минимум 1000 броя**
4. Продава се **в комплект по два** (дадената цена е за половин пакет/един процесор)

В рубриката „конфигурации на месеца" ви представяме по две компютърни конфигурации – една върхова и една на разумна цена. Във всеки брой ви запознаваме с различна комбинация от върховите модели процесори и графични ускорители, тъй като производителността на основните конкуренти е сходна и изборът по-скоро се решава от някои техни специфични характеристики и най-вече от „привързаността" на клиента към дадени марки. Естествено върховата конфигурация винаги може да бъде подобрена допълнително, добавяйки ѝ още по-екзотични компоненти. Разумната конфигурация във всеки брой е предназначена за различен ценови клас – до 1000 лв., до 1500 лв., до 2000 лв. и т. н. Компонентите са подбрани измежду наличните на българския пазар, а цените включват пълните 20% ДДС – дори за компоненти, които евентуално могат да се намерят и по-евтино. В секцията „джаджа" ви представяме по някоя дребна екстра за добавка към конфигурациите.

# Конфигурации на месеца

| | Конфигурация "PC Mania" | | Конфигурация за 1000 лв. | |
|---|---|---|---|---|
| **Елемент** | **Продукт** | **Цена** | **Продукт** | **Цена** |
| **Графичен ускорител** | **Sapphire ATI Radeon X1950XTX** и **Sapphire ATI Radeon X1950 CrossFire master** платка. X1950 чипове, работещи на 650MHz, по 512MB 1000MHz/2000DDR памет (общо 1GB), два DualDVI/VGA изхода, HDTV изход с HDCP, Video-In (ViVo).<br>**1 бр. ASUS PhysX P1**, PCI платка за изчисление на физически ефекти, 128MB памет 366MHz/733DDR (128bit) | 895 лв.<br>860 лв.<br>360 лв. | **1 бр. Gigabyte NX76G256D-RH**, PCIe x16, Geforce7600GS 400MHz; 256MB памет 400MHz/800DDR; безвентилаторно охлаждане; VGA, DVI и HDTV изходи. | 225 лв. |
| **Процесор** | **Intel Core 2 Extreme QX6700**, четириядрен, 2.66GHz, 8MB (2x4MB) кеш памет от второ ниво, 266MHz/1066QPB процесорна шина. | 2340 лв. | **Intel Core2 Duo E6300 LGA775**, 1.86GHz, двуядрен, 2MB общ L2 кеш, 266MHz/1066QPB процесорна шина, x86-64, NX-bit, EIST, VMX. | 390 лв. |
| **Чипсет и дънна платка** | **ASUS P5BDeluxe/Wireless edition**, Intel P965/ICH8R чипсет, до 266MHz/1066QPB шина, 1 бр. PCIe x16, 1 бр. PCIe x16 (x2/x4 електрически), 1 бр. PCIe x1/дезактивиран, 3 бр. PCI слота, 6 SATA/300 порта с RAID, 2 допълнителни SATA/300 (един вътрешен и един външен) и 1 UATA/133 канал (JMB363), два Gigabit Ethernet порта, ADI AD1988B HDA звук (до 7+1), микрофон, Wireless LAN 802.11b/g (54Mbps) интерфейс с AP режим (централна станция). | 425 лв. | **ASUS P5LD2 SE**, чипсет Intel i945P/ICH7, до 266MHz/1066QPB шина, 1 бр. PCIe x16, 2 бр. PCIe x1, 3 бр. PCI слота, 1 UATA/100 канал, 4 SATA/300 порта, Gigabit Ethernet 10/100/1000Mbps, ADI AD1986A High-Definition Audio (до 5+1). | 195 лв. |
| **Оперативна памет** | **4 бр. 1GB PC2-6400 (DDR-II/800),** максималният обем памет, който може да се получи от широко разпространени модули. | 4x260 лв. | **2 бр. 512MB PC2-5300 (DDR-II/667)**, чипсетът не поддържа DDR-II/800, са сложени малко по-евтините DDR-II/667. | 2x 100 лв. |
| **Твърд диск** | **2 бр. WD Raptor 150GB**, Enterprise вместо RaptorX (няма прозрачен капак, но пък е по-евтин), 16MB буфер, SerialATA/150 интерфейс, 10000rpm (най-бързият SATA диск въпреки липсата на SATA-II/300 поддръжка), RAID0 масив от два диска – за по-голяма производителност. | 2x485 лв. | **1бр. Hitachi 80GB,** 8MB буфер, SerialATA/II-300 интерфейс, 7200rpm, достатъчно пространство за нормална работа. | 90 лв. |
| **Записвачка** | **2 бр. NEC AD-7173A** (за директно копиране от диск на диск или просто за използване на два диска едновременно), UltraATA/66 интерфейс; 2MB буфер (твърде малък – недостатък споделян с почти всички записвачки откакто се въведоха технологии преодоляващи проблемите при изчерпването му); скорост на запис: 18x DVD±R, 8x двуслойни DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 12x DVD-RAM, 48x CD-R, 32x CD-RW; скорост на четене: 16x DVD, 48x CD; LabelFlash за надписване на дискове. | 2x75 лв. | **1бр. Sony AWG170A10**, UltraATA/33 интерфейс; 2MB буфер (твърде малък – недостатък, споделян с почти всички записвачки, откакто се въведоха технологии, преодоляващи проблемите при изчерпването му); скорост на запис: 18x DVD±R, 8x двуслойни DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 12x DVD-RAM, 48x CD-R, 32x CD-RW; скорост на четене: 16x DVD, 48x CD | 60 лв. |
| **Охладител за процесора** | **Scythe Ninja Plus**, един от най-големите радиатори, 6 термопомпи (медни тръби с голяма топлопроводимост), 120 mm вентилатор, един от най-добрите въздушни охладители – подходящ за overclock. | 90 лв. | включен заедно с процесора | |
| **Мишка** | Комплект безжични мишка и клавиатура и Bluetooth приемопредавател<br>**MS IntelliMouse Explorer Bluetooth**, пет бутона, колелце за вертикално и хоризонтално превъртане | 115 лв.<br>95 лв. | **A4Tech OP-50-4 USB**, оптична, три бутона с колелце (scroll) | 10 лв. |
| **Клавиатура** | **MS Desktop Elite Bluetooth**, допълнителни и мултимедийни клавиши, колелце (zoom, scroll) | | **A4Tech KB-28-1 PS/2**, 101 клавиша плюс допълнителни и мултимедийни, заменяеми със стрелки клавиши „W", "A", "S", "D" – „геймърски комплект". | 15 лв. |
| **Кутия** | **ATX Middle Tower**, прозрачна, достатъчно места за нагнетателни и смукателни вентилатори, които да подсигурят добро охлаждане за енергоемките компоненти. | 165 лв. | **ATX Middle Tower 400W**, стандартна кутия, захранване с достатъчен резерв, изведени отпред USB портове и гнезда за слушалки и микрофон. | 50 лв. |
| **Захранване** | **Thermaltake 750W W0116RE**, достатъчна мощност за петте графични ускорителя, дисковия масив и двуядрения процесор, 6 SATA извода, два PCIe извода (за GF7950GX2 платките), изваждаеми кабели (тези, които не се използват, се махат, за да не пречат на въздушния поток). | 275 лв. | включено заедно с кутията. | |
| **Колонки** | **Creative Inspire T7900** – 7+1 колонки (басова; средна; леви предна, странична и задна; десни предна, странична и задна), 92 W обща мощност, жично свързано дистанционно с изход за слушалки и Line-In вход (за MP3 плейър и т.н.). | 190 лв. | вградени в монитора | |
| **Монитор** | **Philips 230WP7NS**, 23" течнокристален широкоформатен (16:10) монитор (побира две A4 страници в реален размер), 12 ms време за реакция (не е най-доброто, но е малък компромис за този размер), VGA/DVI-I/D входове, 4 бр. USB2.0 портове, 1920x1200 (HDTV+) разделителна способност – точно отговаряща на размерите. | 1965 лв. | **KTC K7005L**, 17" течнокристален монитор, нелошо време за реакция (12ms), два високоговорителя. За съжаление е с 1280x1024 разделителна способност, която е по-подходяща за по-големите 18" TFT (но това е недостатък на почти всички 17" TFT). | 325 лв. |
| **Общо** | | **9915 лв.** | | **1540 лв.** |
| **Джаджа** | **Mitsumi FA404M** флопидисково устройство (3,5" 1.44MB) комбинирано с устройство за запис/четене на флаш карти с USB2.0 интерфейс поддържащо CompactFlash, SecureDigital, MultiMediaCard, MemoryStick PRO и SmartMedia. | | | 45 лв. |

Георги Панайотов

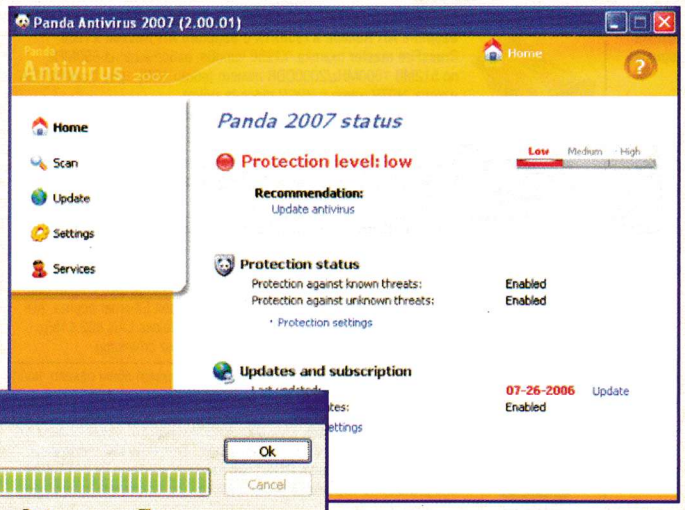
Параноично сладникаво мече лови вируси, еха-а!

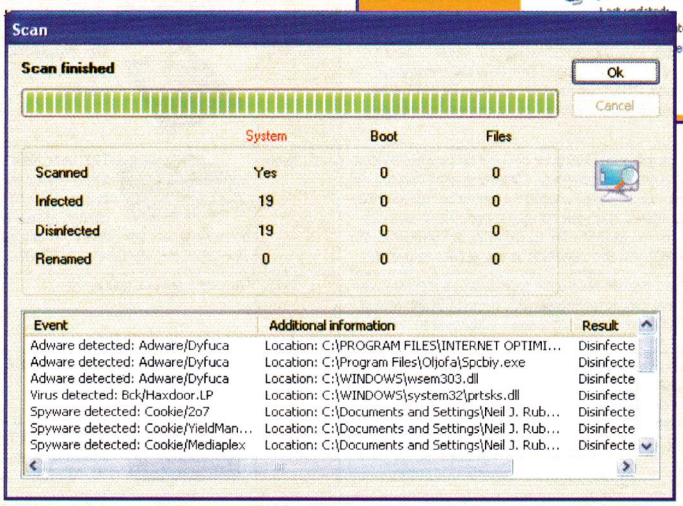
# Panda Antivirus + Firewall 2007

Пандата е един от най-старите и най-големите антивирусни пакети на пазара. След сравнителния залез на Norton-а, Microsoft горещо препоръчва продукта на Pandasoftware. Обвързването със софтуерния гигант обаче се оказа нож с две остриета. От една страна средностатистическият юзър с минимални разбирания се насочи към него заради широката му популярност. От друга, всеки Microsoft хейтър се отдръпна от него.

## All in one

Panda AV е доста солиден инсталационен пакет, предлагащ огромно количество настройки веднага след инсталацията. Което на пръв поглед стряска и дори след няколко месеца тестване на антивирусни програми ми отне над половин час за оглед и пипване на всички опции за антивирус клиента и firewall-а. За сметка на това всичко е оформено с благи цветове и огромни и красиви бутони, което прави интерфейса му един от най-добрите в бранша. Но задачата му е да лови буби, а не да се явява на конкурс за красота. В момента, в който оправите настройките, Panda-та се загнездва в таскбара до часовника и започва да следи всички. Всеки един стартиран файл, всяка една интернет страница, всеки един пакет, изпращан или приеман от провайдера ви, подлежи на няколко опции – пълен блок, блок със сканиране и евентуално дезинфекциране. С други думи, получавате пълна протекция от всичко и всички. И точно тук Пандата ме издразни. Това е най-параноичният антивирус, който съм срещал. Ако действа на пълна ефективност, реагира на всичко и през по-малко от минута минимайзва това, което правите, за да ви поиска реакция. Което не е особен дразнител по време на офис работа, но е особено неприятно при игри. Не е гот да преиграваш последните 10 минути, само защото антивирусът ти има проблем с кукита, които интернет експлорера така или иначе е блокирал. Можете по-всяко време да изключите активния монитор, но тогава пък губите от мощността на програмата. На последно място, но не и по важност, е фактът, че въпросният tool цеди около 40 MB системна памет и 10% CPU, което е просто много.




## Сила

Антивирус енджинът на пандата използва стандартната техника за скан на сигнатури. С разликата, че сканира абсолютно всичко – от нормални папки и файловете в тях, до невидимите (hidden) файлове, регистрите на операционната ви система и временните файлове (където често се гнездят зарази). Един пълен скан, особено на по-голям хард диск може да отнеме доста време (над 2 часа за 250 GB), но реагира на всичко. С добре ъпдейтната база данни Пандата ловко залавя вируси, червеи, спайуеър и хайджакъри. А след сканирането и подкарването на firewall-а можете да сте сигурни, че други няма да пристигнат. Автоматично се проверява всеки файл, всеки път, когато го използвате. Всички писма и всички прикачени файлове, които сваляте/качвате, както и всичко, минаващо през по-популярните чат програми – ICQ, Skype, Aol, Yahoo IM. Нивото на протекция в реално време е добро, но на по-бавни машини ще го усетите като няколко секунден лаг между задаването на действието и неговото изпълнение.

## Неперфектен

В същото време на Пандата й липсват някои доста основни функции. Ако изключите активния монитор, изключвате и всички форми на автоматична проверка. Не можете да задавате график за регулярни сканове (например докато сте на училище или навън). Няма и опция за сканиране само на определен тип файлове (картинки, музика). Но най-големият пропуск е системата за борба с вирусите и spyware програмите. След като бъдат намерени от наистина добрата търсачка на програмата, те просто биват изтрити заедно с всичко, което Пандата сметне за опасно.
Няма опция за карантина или дори бегъл намек за поправка на заразените файлове. А това в добавка към параноичността й, която те кара да загубиш половин ден, за да откриеш всички портове, които любимото ти MMORPG използва, а програмата разпознава и блокира, прави продукта прекалено тромав за употреба. Деинсталацията също е леко объркана – Пандата оставя следи почти навсякъде, които пък влизат в конфликт с други антивирусни модули и при по-малко късмет започва да плюе съобщения за грешка докато не изтриеш всеки бит от нея... ако го намериш.

# NEC MultiSync 90GX2

Когато и най-малкият детайл е важен, добрата картина на монитора е всичко, което има значение в дадена игра. В напрегната битка бързата реакция може да ви спаси от преиграване на трудната мисия, а за да се действа бързо и ефективно, технологиите трябва да са незабележим спътник в удоволствието ви. NEC MultiSync 90GX2 е 19-инчов течнокристален монитор, създаден специално за геймъри. Личи му – това е един от най-добрите екрани, които можете да получите срещу парите си на пазара.

NEC MultiSync 90GX2 е със специална матрица OptiClear, която, според производителя, трябва да позволи по-контрастно и ярко изображение. С контраст от 700:1 и яркост от 400 cd2/m мониторът се класира в обичайните за своя клас технически параметри. Естествените цветове и осветеност обаче са въпрос на субективна преценка. Времето за реакции на активната матрица е 4 милисекунди. Това означава, че дисплеят е наистина бърз и се справя безпроблемно с резки промени в местоположението на обектите по екрана. Факт е също така обаче, че между 4, 8 и 12 милисекунди човешкото око не е в състояние да направи разлика. В този смисъл за вас остава наградата, че ще имате по-бързият монитор в сравнение с конкуренцията.

NEC MultiSync 90GX2 разполага както с аналогов, така и с цифров DVI-вход. Наличието на два USB 2.0 порта в дясната част на корпуса е добре дошло – в наши дни компютрите често идват с поне четири USB-порта, но с увеличаването на броя на периферията расте и нуждата от това хардуерно улеснение.

При работа NEC MultiSync 90GX2 прави отлично впечатление, а техническите му качества превръщат играта на любимите 3D забавления в истински празник. Единственият недостатък е ъгълът на видимост на матрицата, който е разочароващите 150 градуса в хоризонтална и 140 градуса във вертикална плоскост. Това означава, преведено на езика на ежедневието, че ще виждате картината с известни изкривявания в цветовете и светлината, ако решите например да гледате филми и седнете по-встрани от екрана. При гейминг обаче този недостатък не се забелязва. В света на компютърните забавления мониторът е близо до лицето, което е втренчено в поредна мисия с цел анихилирането на безброй лоши или изграждането на нова стратегия за реалновремеви сблъсък. И не забравяйте – монитор се купува с гледане. Вижте NEC MultiSync 90GX2 и ще се убедите.

*NEC MultiSync 90GX2 се продава за около 730 лева.*

## SONY NW S202F

Новата генерация Network Walkman на Sony въодушевява. Плейърите са меко казано елегантни с тънката си форма, подобна на дебел маркер. Концепцията на персоналния музикален уред според компанията е изместена към активно прекарване на ежедневието – спорт, разходки в парка, приключения. Моделът NW S202F е най-малкият представител от S-серията - разполага само с 512 мегабайта памет за запис на музика. По-скъпите модели в линията са с един и два гигабайта. Активният начин на живот вероятно е една от причините за избор на метала алуминий за изработка на корпуса. Той от своя страна е устойчив на влага и пръски вода, което означава, че спокойно можете да го използвате по време на пролетен дъжд или докато прекосявате в спретнато темпо планински потоци. Плейърът е оборудван с т.нар. 3G-сензор, благодарение на който служи и като крачкомер и хронометър. В допълнение устройството изчислява и изгорените калории от физическите ви занимания. Основната му функция все пак обаче е да възпроизвежда музика. Специален датчик позволява да включите функцията Shuffle след три последователни тръсканя с ръка. Плейърът се управлява по следния начин - странно въртящ се пръстен в горната му част ще ви служи като навигация напред или назад в изпълненията от паметта, а бутон „Play/Stop" ще ви позволи да поставяте начало и край на звуковото забавление. S202F е със специална литиево-йонна батерия, благодарение на която издържа 18 часа при зареждане от едва 45 минути. Производителят твърди, че за три минути зареждане ще получите три часа енергия за музика, което също никак не е зле. За да го „напълните" с ток, можете да го включите с USB кабел към компютъра. Същият ще ви е необходим и за да прехвърлите файлове в паметта му. Тук идва неприятната изненада – Sony са прегърнали с две ръце идеята на Apple и подобно на техния iPod ще ви позволят да запишете музика само чрез използване на специалния софтуер на фирмата SonicStage. Това в известна е степен досадно, тъй като трябва да забравите лесното издърпване на папки и копирането им в паметта на устройството. Впрочем можете да копирате папки и да го използвате като флаш памет, но тяхното съдържание няма да бъде разпознато от устройството.

Модата иска жертви. Борбата с пиратството също. Това е и главната причина за ограничаването на свободното копиране и възпроизвеждане на аудиофайлове. Нищо – поне NW S202F е толкова красив, че сте готови да му простите много. Но не и всичко...

*Sony NW S202F се продава за около 200 лева.*

## NETGEAR WPN824 И WPN111

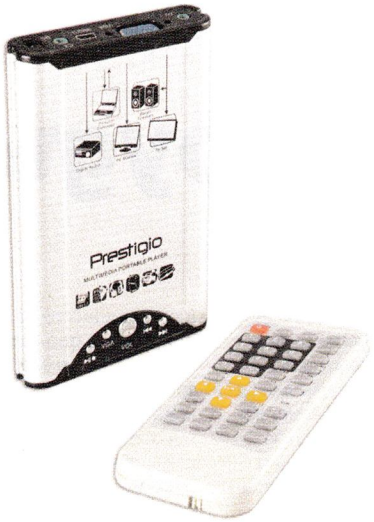
Интернет навсякъде вкъщи – от няколко години това не е маркетингова утопия на производителите, а абсолютна реалност. Както такава и тази е свързана с някои особености, често премълчавани в рекламите. Така например когато монтирате безжичен рутър в дома си, сигналът не е с константно качество навсякъде. Колкото по-голяма е площта на жилището (например просторна къща), толкова повече се засилва проблемът с радиоразсейването и изнервящата липса на покритие. Netgear Rangemax Wireless Router обещава да преодолее този недостатък и гарантира до десет пъти по-ефективно разпръскване на интернет по въздуха. На пръв поглед можете да решите, че това е просто поредният безжичен рутър, към който връзвате мрежовия кабел за интернета си (независимо дали DSL, квартален LAN или кабелната телевизия) и получавате wireless връзка (най-вече от нея се възползват лаптопите). Под белия корпус на кутията обаче са скрити седем антени. Рутерът поддържа стандарта 802.11g, което означава капацитет от 54 мегабита. Защитите срещу нежелателни посегателства в мрежата ви са стандартните WEP и по-модерният протокол WPA. С помощта на вградените антени устройството гарантира по-добър сигнал, като в зависимост от промяната на местоположението ви преизчислява силата на радиопредаването. То взима предвид наличието на врати, стени и т.н. В обикновен апартамент въпросният уред ви гарантира практически 100% покритие. В по-голяма къща е вероятно да срещнете известен спад в сигнала на по-отдалечени места (например на разстояния повече от 50 метра). Netgear са помислили и за този тип проблеми и предлагат устройството WPN111. Това е USB-безжична мрежова карта, чрез която ще победите „мъртвия" ъгъл и ще елиминирате дори най-малкото изкривяване на сигнала.

*Netgear Rangemax Wireless Router WPN824 и WPN111 се продават за около 190 лева в комплект.*

## PRESTIGIO PMPP-301

Имате тонове филми на твърдия си диск, гордеете се с разнообразната си mp3 колекция? Проблемът е, че им се радвате само вие, вкъщи пред монитора. Prestigio PMPP-301 е предназначен за всички, които не биха имали нищо против да споделят с приятелите си изживяването от гледането на филми или слушането на музика. На пръв поглед PMPP-301 прилича на обикновен външен твърд диск. В металната му кутия обаче са добавени и контролни бутони за мултимедийно съдържание, както и възможност за възпроизвеждане на различни популярни формати като divX, xVid, mp3 и т.н. Включвате го към компютъра, за да изкопирате необходимите файлове, след което, с помощта на допълните кабели, можете да го свържете с телевизора, стереоуредбата или просто с чифт колони. Имате възможност да установите връзка и с PC монитор и да го използвате като екран. Недостатък е липсата на скарт-кабел в комплекта. Затова вероятно бихте имали проблем да го подкарате на определени телевизори. Джаджата се предлага в капацитети от 40 до 120 гигабайта.

*Prestigio PMPP-301 с 40 гигабайта диск се продава за около 220 лева.*




## SONY ERICSSON Z610

Напоследък бях загубил вярата си в дизайнерите на Sony Ericsson. През последната година инженерният отдел създаваше функционално и технически най-добрите апарати на пазара, които често обаче бяха приютени в определено екстравагантна опаковка. Z610i е свежа глътка въздух. Това е сгъваем модел с ярки цветове и просто красива форма. Външният дисплей се слива с корпуса. Той е малък и предоставя само важна информация като например колко е часът, кой ви търси и дали имате още батерия и покритие. Вътрешният е с диагонал от два инча и 262 хиляди цвята, но с резолюция от само 220x176 точки. Z610i е 3G-телефон, което ще рече, че можете да провеждате и видеоразговори. Това обаче очевидно не е първичната му функция, поради което напразно ще търсите втората камера. Единственото фото е с двумегапикселов сензор, но за съжаление без светкавица или автофокус. Когато отворите мидата, ще откриете познатата структура на менютата от последната генерация продукти на Sony Ericsson. Апаратът има mp3 плейър, Bluetooth и слот за Memory Stick M2-карта, но няма инфрачервен порт и радио. Цялостното впечатление от този модел е, че той е насочен към хора, които търсят хубав сгъваем телефон с акцент върху добрия външен вид. Честито, вече намерихте.

*Sony Ericsson Z610i се продава за около 570 лева.*

Свилен Енев

Шеринг мрежата - един общ харддиск за всички

# Даунлоудът продължава

Интернет, освен за намиране на информация, комуникация и работа, служи най-вече за забавление. Изписаха се много страници за точенето на музика, филми и игри от мрежата. Но независимо от полемиката хората продължават да търсят начини да теглят безплатно всичко, което им е необходимо. Обект на друга дискусия е спорът дали това е легално. Засега е по-важно докога и откъде ще може да се дърпа съдържание?

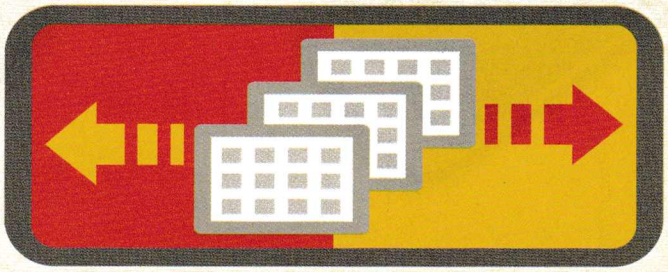
## Що е то файл шеринг мрежа?

Най-просто казано - предоставяш своите файлове на другите и те техните на теб от персоналния си компютър. Това може са става чрез посредничеството на сървър или с т.нар. P2P система (от peer to peer и означава директно свързване между два компютъра, без информацията да се съхранява на отделен сървър). Причините да използвате такива мрежи са най-различни. Например някои доставчици ограничават достъпа до определени файлови сървъри, придобили популярност като "фрий сървъри". Често на самите сървъри липсва дадено съдържание, защото е изтрито след акция на съответните полицейски служби. В шеринг мрежата това не е проблем. Дори да не можете да намерите някоя песен, просто отправете питане към останалите участници – все някой ще е така добър да ви я предостави.

Факт е, че някои европейски страни са забранили подобен обмен на данни – разрешава се само разменяне на трейлъри, демо версии и превюта от примерно филмов материал. Други страни обаче не криминализират подобен трансфер. Трябва да си признаем, че макар пиратството да ограбва, причината то да съществува изобщо не е проблем на държавата. То е проблем на филмовата и звукозаписната индустрия, която не иска да отдели допълнителни средства, за да направи усъвършенствани защити на своите продукти, тъй като така те се оскъпяват и пазарът се свива. Затова те предпочитат да лобират пред законотворците и да наказват... своите потенциални клиенти. По тази причина, убеден съм, никой, когато пиратства, не изпитва някакво морално угризение. Шеринг мрежите са следствие от една игра на котка и мишка, в която като потребители участват и полицаи, и данъчни, и журналисти, при това ежедневно. Разбира се, все пак в някаква степен развлекателната индустрия започна да прави опити да реши проблема без да търси вината у потребителите. Отскоро Бол.бг има договор с Premium Digital за дистрибуция на филми на цена 6 лв. за изтегляне на 10 легални филма на месец и 9.60 за 17. Филмите се записват на харддиска по стандартния начин, но за да се пуснат, Media player-ът ви се свързва със сървъра, откъдето сваля ключа за декодиране. Може би това ще е начинът за достъп до легално видео и музика в бъдещето. Докато това стане масово, то и самите интернет доставчици ще поддържат успоредно P2P мрежи, за да не изгубят клиентите си. Най-разпространение варианти за P2P трансфер безспорно са торент клиентите. Те обаче понякога подлежат на тормоз от страна на правоохранителните органи. Едни сайтове се плащат, други пък искат коефициент, за да получаваш определени услуги, трети просто от време на време не работят. Това е реалността с торент-сайтовете. Въпреки че по-долу ще се спрем и над тях, първо ще ви опиша наложилата се напоследък, поради изброените по-горе причини, програма за директен трансфер на данни – DC++. Тя е съвременна алтернатива на добре познатите eDonkey и eMule, които са перфектни при търсенето на файлове, но неподходящи за масовия потребител в България, тъй като там най-често трансферите са международни, а все още у нас чуждият даунлоуд е в пъти по-слаб от вътрешния.

## www.dcpp.net

Какво представлява DC++? Името и идва от Direct Connect. Много хора се страхуват да използват тази програма, тъй като им се струва прекалено сложна. Всъщност след инсталацията просто трябва да направите няколко настройки, да изберете хъбове, в които ще се включите, и да започнете да търсите нужното съдържание. Сред най-известните български хъбове са marla.ludost.net:8888, dc.warezbg.com, dc.data.bg и dc.bol.bg. Предлага се и списък с други известни световни хъбове. Те се въвеждат във View – Public Hubs. По време на инсталацията ще трябва да изберете псевдоним, да посочите имейл, да споделите съдържание, за което се изисква различен обем при всеки един от хъбовете, така че най-добре са споделите повече файлове – примерно папката My Music и My Movies, или още по-добре My Documents или disc D: например. Някои споделят C:\Windows. Това не е правилно, тъй като принципът на програмата е да дадеш полезни файлове, така както ще получиш такива. Безсмислено е да шервате и C:\Program Files по същата причина, тъй като съдържа никому ненужни неща. След това посочвате типа връзка – LAN, ADSL и т.н. Най-честата причина да не можете да използвате програмата е една опция, която касае това дали връзката ви минава през прокси или Firewall. Connection Settings трябва да бъде настроена на Passive. В настройките указвате директория, където да се трупат изтеглените файлове и такава, която да съдържа тези, които са в процес на даундоуд. Търсенето на файлове е лесно и приятно. В прозореца, където пишете името на желания файл, можете да избирате неговия формат – видеофайл, картинка, архив, директория и т.н. Ако намерите търсеното, можете да поискате с десен клик файл лист, където ще преровите това, което съответният потребител може да ви предложи за изтегляне и да си подберете още от неговите неща. Удобството в тази програма е, че освен възможността да си чатите с другите юзъри, да помолите за помощ или просто да си лафите докато теглите нещо, тя дава възможност да намерите най-новия филм без да си намалявате коефициента от торент сайтове. Факт е, че българските хъбове са пълни и



Станишев купува пиратски дискове

Сергей Станишев е бил забелязан да си купува пиратски дискове в първия работен ден на новата 2007 г. На 3 януари премиерът е бил засечен на пл. „Славейков" да си взима компютърни игри от типа „стратегии" – ANNO 1701 и Total War от сергия, продаваща само пиратски стоки.

Игрите са с неплатени авторски права и струват по 15 лева всяка. Ако са легални, те ще струват минимум по 50 лева. На всичкото отгоре премиерът получи като подарък дисковете мейте от оздравления продавач. Станишев е бил съгрожден от бодиардовете си от НСО.

За скандалния случай извести в „Атака" и приеха, че България е поела ангажимент пред Европа и САЩ да съблюдава строго спазването на авторските права. „След как то самият министър-председател показа пиратски дискове, какво остава за обикновените хора", заключиха „атакаджиите".

популацията им се увеличава с всеки изминал ден. Вероятно затова ще спомогне и настоящата статия.

## Торентите

са друго съвременно решение на трафика на данни. Тяхното съществуване не се основава само на хората от ГДБОП и други подобни служби :-), а защото самите потребители предоставят на процеса своето харддисково пространство и интернет връзка, като така подпомагат системата без да се натоварват сървъри при увеличен брой потребители. Технологията на торентите е базирана на принцип, при който файловете биват разбити на много малки части.
Ако потребителят например реши да изтегли музикален албум, той започва да дърпа тези малки парченца код от много различни други хора и в крайна сметка на твърдия му диск се появява нова спретната папка. Както е известно вече на всички, потребителите тук се наричат пиъри, които се делят на два вида – лийчъри (които свалят) и сийдъри (които качват) информация. За разлика от DC++ при торент сайтовете потребителите са обвързани със задължението да качват. Много от сайтовете не позволяват на всеки да създава торенти, въпреки че тази функция е заложена в самите програми. Това има отрицателна и положителна страна. Отрицателната е, че не може да намерите всичко (ако повече хора имат права да създават торенти, ще има много по-богато съдържание). Така разполагате само с торентите, които определени хора са подбрали да качат. Положителната е, че така разчитате на сравнително качествени материали, страницата не се пълни с всякакви безсмислени неща, а и не се разпространява педофилска или терористична информация. Торент тракерите (или сървърите, които координират процеса), са много. Самите програми обикновено ги имат като списък, но най-популярните в България са www.arenabg.com, www.data.bg, torrents.bol.bg, www.zamunda.net и др.
Както българските, така и чуждите сайтове-тракери изискват регистрация, но дори и това е избегнато в thepiratesbay.org, mininova.org/ tracker.zaerc.com и някои други места.
Съществуват тракери за всичко, но и такива само за филми, само за музика или само за игри. Подробни адреси има на сайта torrent.start.bg. Програмите, необходими за работа с торенти, т.нар. торент клиенти, са също доста. Най-популярна в България не е първата – BitTorrent, а BitComet, която обаче е доста тежка и бави компютъра, особено ако върви успоредно с игри. Ето още няколко варианта – µTorrent (препоръчваме, има го на gucka), Azureus (препоръчваме дори повече), ABC, BitAnarch, BitLord, BitSpirit, BitTornado, BT Engine, BT++, BTManager, BTQueue, Burst!, ByteTorrent, CTorrent (Linux), Effusion, Flash! Torrent и мн. др.

## eMule

**http://www.emule-project.net**
Тази програма е сред най-популярните в P2P комуникацията. Тя е наследник на eDonkey и се ражда през 2002 г., като нейно подобрение. Подобна е на най-известната система за теглене – Kazaa, която засега не функционира като система за свободен обмен поради негативно за нея съдебно решение. Програмата се усъвършенства постоянно и може да се ъпгрейдва. Предлага свързване със сървъри в страни, където P2P мрежата не е забранена. Може да теглите както от сървър, така и от друг потребител. Файловете, които са достъпни, са подредени по вид - cd-изображения, архиви, аудио, видео, документи, картинки, колекции и програми. Подробно упътване на български за eMule можете на видите на: www.drkalo.my.contact.bg. Оттам може да изтеглите и мод, оптимизиран за потребители от България.

## Shareaza

**http://www.shareaza.com**
Добро попадение, защото се закача за няколко различни мрежи - Gnutella и Gnutella2, eDonkey и Torrent. Идеята е, че в една програма са събрани всички основни мрежи за шеринг. Търсенето в Gnutella е доста по-бавно от нормалното, тъй като понякога се отнемат часове и дни докато намериш и изтеглиш нещо. Причината е, че за хубави и търсени файлове се образува опашка. Така че ако си гасиш компютъра, си губиш реда на нея. Хубавото е, че чрез тази програма може да се намери практически абсолютно всичко.

## Soulseek

**http://www.slsknet.org**
Специализирана за музика платформа за обмен на файлове. В началото избирате потребителско име и парола, след това се отваря прозорец, в който има поле за търсене и поле за шерване. Отстрани е листата на потребителите. Чрез бутона трансфер виждате докъде е стигнал процесът на изтегляне и съответно на ъплоуд на определен файл или файлове.
Съществуват още много програми, използващи P2P мрежа. Тези обаче са най-известните и вероятно ще свършат работа на всеки. Ако искате да сте спокойни, просто ги използвайте правилно и не теглете файлове с авторски права. Помнете и че ако имате инсталирани две или три от тях, е добре изтеглената от едната, да бъде шернато и за другата. Така системата ще функционира далеч по-ефективно.
*P.S. – Не забравяйте винаги да използвате антивирусен софтуер докато обменяте файлове.*

---

*На диска:*
*DC++ - шеринг клиент*
*µTorrent - торент клиент*
*Shareaza - P2P клиент*
*eMule - P2P клиент*

Интернет България и ЕСТНЕТ ви предлагат:
БЕЗПЛАТЕН КАБЕЛЕН МОДЕМ
ЗА ВСЕКИ КЛИЕНТ!
ЕКСПРЕСНО ВКЛЮЧВАНЕ!
ИНТЕЛИГЕНТНИ РЕШЕНИЯ!
Скорости от 512 kbps до 4096 kbps!
Изравнени скорости към България и света!
24 часова поддръжка!
974 36 78, 40 800

ONLINE ONLY

Владимир Тодоров

Да гуголирам или да не гуголирам, това е въпросът

# Вселената на Google

Google – потайната и неочаквано преуспяващата глобална компания, оценена на скромните 6.1 милиарда долара, е една от най-популярните и разпознаваеми марки в света. От "убиец на Microsoft" нейното име постепенно се превърна в толкова значима част от модерната реч, че в средата на миналата година дори официално започна да се подвизава в големите многотомни речници. Вярвате или не, сега Google е транзитивен глагол, който означава "да използвам сърч енджина на Google, за да получавам информация... в интернет". Както предполагам обаче мнозина от вас са наясно, че освен изключително удобната си търсачка, която работи благодарение на над 450,000 хиляди сървъра, разположени из целия свят, Google предлага и един друг куп общодостъпни услуги. От съхраняване на документи до възможността да наблюдавате всяка точка от света.

## Google Mail

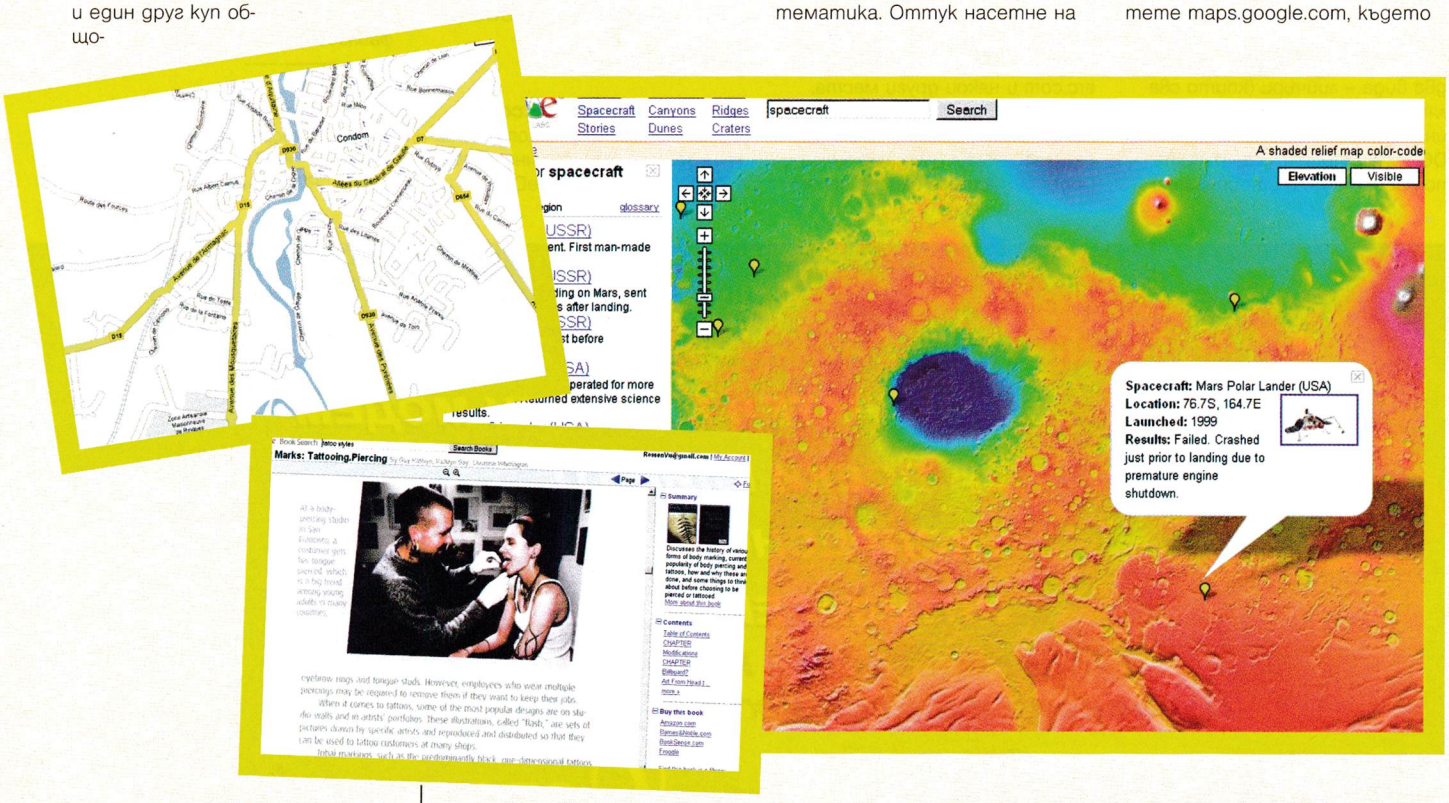
От експеримент за нов вид уебпоща, изграден с идеята никога да не се налага да триете писмо и винаги да сте в състояние да намирате съобщението, което търсите, Gmail се превърна в една от най-предпочитаните Google услуги най-вече заради 2.8 гигабайта свободно пространство, които предлага от януари 2007-ма. Политиката на компанията е, че „винаги ще продължим да даваме още място на хората". Второто основно предимство на Gmail е начинът, по който е организиран всеки елемент в нея. Естествено, тази услуга не е перфектна и много от потребителите се оплакват, че акаунтите им са били прекратени без някаква конкретна причина и съответно информацията, която са пазили на пощата си като ценни бизнес документи да речем, е изчезнала безвъзвратно.

## Froogle

Това е уеббазирана услуга за сравняване на цените на дадена стока, благодарение на която (въпреки че се намира във фазата на бета тестове още от 2002-ра година насам) може с лекота да откриете информация за даден продукт от типа на продавачите, които го предлагат, и сумата, която биха искали да се изръсите. Пишете "pirate hat" и воала – пред вас изникват всички каталогизирани от Google продукти на тази тематика. Оттук насетне на вас ви остава да си изберете онази, която най-много ви тича като подредите резултатите по цени, по рейтинг на продавача или купувача и прочие.
Това, което различава Froogle от останалите подобни сайтове, е, че не изисква от вас каквито и да било такси, нито пък печели някакви комисионни от продажбите. Всяка компания, която иска, може да включи продукта си в сърч енджина на този сайт. Недостатъкът на Froogle е, че каталогизираните електронни магазини са само американски. От България можете да го използвате само като информационна база за сравнение - вярно, че тук ме щавят с три пъти по-висока цена на iPod-а в сравнение с Щатите...

## Google Maps

Нуждаете се от атлас? Посетете maps.google.com, където



ще откриете една гигантска карта, която се навигира изключително лесно с помощта единствено на вашата собствена мишка. Оттук може да получите детайлна информация за почти всяка улица, която ви дойде на акъла (е, не и в София), подробно упътване за това как да стигнете от точка А до точка Б и т.н. Поне що се отнася до Америка, Франция, Германия, Италия, Испания и др. Онези от вас, които искат сателитна картина на огромна част от градовете в света пък, също няма да останат разочаровани, макар че по-голямата част от образите са твърде стари – между една и пет години.

**Google Moon** – в чест на тридесет и шест-годишнината на кацането на Аполо 11 на Луната (отпразнувана на 20 юли 2005) Google интегрира, благодарение на NASA, образи от повърхността на небесното тяло в интерфейса на Google Maps. Оттам може да видите къде точно е кацнал (ако въобще това е ставало) космическият кораб, а ако зумнете максимално близо, ще се насладите на малка шегичка – Луната, представена като жълтеникаво швейцарско сирене.

**Google Mars** – подобно на Google Moon, Google Mars ще ви позволи да хвърлите едно око на повърхността на Марс, да се осведомите за нейния релеф, благодарение на информацията, събрана от две от мисиите на NASA. Един ден това ще стане самостоятелна програма. Кога? Все още не се знае.

**Google Rider Finder** – търсите перфектното такси или лимузина за вас? Google Rider Finder е програмката а ла Google Maps, от която се нуждаете. Тя ще ви покаже текущото местоположение на всички превозни средства по улиците на Чикаго и Сан Франциско, които са решили да вземат участие в този експеримент на Google.

**Google Transit** – през декември 2005-та Google дадоха начало на поредния си експеримент – уебприложение, която може да ви планира цяла разходка с градския транспорт, стига да живеете в някой от по-големите градове в Америка.

## Google Reader

Поредната полезна услуга, която Google предлага от края на 2005-та. Благодарение на нея ще бъдете винаги в час с любимите си новинарски или блог сайтове. Тя постоянно ще ги преглежда за ново съдържание и ще ви държи в течение – независимо дали те се обновяват ежедневно или ежемесечно. Google Reader ги организира на едно-единствено място и представлява нещо като инбокс за мрежата. А най-хубавото в случая е, че имате достъп до своя акаунт отвсякъде, независимо на кой компютър се намирате. Посетете reader.google.com и се убедете.

## Google Book Search

Google дори се опитаха да дигитализират милиони книги и да направят възможно така, че да ровичкате в самите тях. Естествено, броят на страниците, които може да видите, е ограничен (както и принтирането в този ред на мисли). Това обаче не попречи на Гилдията на писателите да заведе дело срещу компанията с довода, че Google масово нарушават закона за авторското право за сметка на индивидуалните писатели.
Но как всъщност една книга попада в техния каталог? Чрез нейното сканиране, естествено. Благодарение на скенерите, с които Google разполагат, в рамките на един час е възможно да се пренесат цели 1000 страници на компютъра. Което означава, че на ден те сканират приблизително 3000 книжни тела.

## Google Video

В опитите си да обединят и категоризират всичко възможно, което съществува на този свят, Google създадоха и Google Video – вирутално място, където всеки може да ъплоудва и да гледа филмчета на най-различна тематика. С появата на YouTube през февруари 2005-та обаче, който на бърза ръка се превърна в един от най-популярните сайтове въобще с над 100 милиона видео файлове, качени на него, бъдещето на Google Video бе поставено под една огромна въпросителна.
Но Google намериха разрешение и на този проблем. В края на миналата година те изпревариха Microsoft, които също им бяха хвърлили око, и закупиха конкурентите си за 1,65 милиарда долара като по този получиха възможност да заздравят допълнително позициите си в онлайн рекламата (прочее сега Google се опитват да превземат и радио ефира).

## Google Docs & Spreadsheets

Имате изключително ценни документи на своя твърд диск? Притеснявате се, че п-тия на брой вирус може да ви ги засипе или пък да ги изтриете по погрешка?
Защо тогава не ги ъплоуднете в Google Docs? Това е идеалното място за обмен на текстова информация между даден работен колектив, защото може да позволите на определен кръг от хора да ги редактират директно от своя компютър. Просто отивате на docs.google.com, създавате си напълно безплатен акаунт и сте готови да се потопите в текстовия обмен на Google.

## Google Earth

В средата на 2005-та Google даде начало на поредния си амбициозен проект. Google Earth ви дава възможност да полетите из космоса и да зумнете, в която и да е точка от земната повърхност благодарение на сателитни снимки от Космоса, комбинирани в едно цяло, за да видите света с максимално ясен образ. Резолюцията при повечето големи градове като Лондон, Сиатъл и Вашингтон, е достатъчно голяма, че да може да различите повечето сгради, цвета на конкретна кола или дом или дори сенките на хората и знаците по улицата. А на места ще откриете и дори триизмерни модели на някои сгради. Естествено, тази напълно безплатна програма (която може да бъде ъпгрейдната до Google Earth Plus за 20 долара) предизвика негодуванието на редица страни, според които Google Earth представлява заплаха за тяхната сигурност.
Руснаците пък недоволстват от факта, че когато напишете "St. Petersburg", Google Earth ще ви покаже американския град, а не руския, който е далеч по-стар и стойностен най-малкото в културно отношение. Въпреки това тя е един от най-лесните начини да видите света отвисоко. При това с усилията на няколко клика.
Не бих и посмял да предполагам каква ще бъде следващата стъпка на Google и какви допълнителни услуги, биха решили да ни предложат. Знам само едно – аз гуголирам всеки ден.
А вие?

### Произходът на името Google

През 1996 Лари Пейдж и Сергей Брин – основателите на компанията, които прочее, когато се запознали за първи път в университета, не били особено очаровани един от друг – нарекли своя първоначален сърч енджин „Back Rub" заради способността му да анализира „задните линкове", които водят към даден сайт. Година по-късно обаче те започнали да обсъждат най-различни нови варианти за име. Според Шон Андерсън, който също бил близък приятел на двамата, финалното решение били взето през един слънчев септемврийски ден на 1997-ма.
Шон и Лари били в своя офис и използвали бялата дъска с надеждата да им хрумне някое добро име. Надявали се то да навява асоциации за индексирането на огромно количество информация. Шон подхвърлил думата "googolplex", без въобще да я записва, а Лари, от своя страна, веднага измислил нейна по-кратка форма – "googol". (И двете думи се отнасят към наистина огромни числа.) Шон седнал на своя компютър, за да види дали името е все още свободно за регистрация. Но тъй като нямал шестица по правопис в училище, той допуснал грешка в бързината си и се получило следното - "google.com". Името, естествено, било свободно – всички го харесали и веднага го регистрирали.

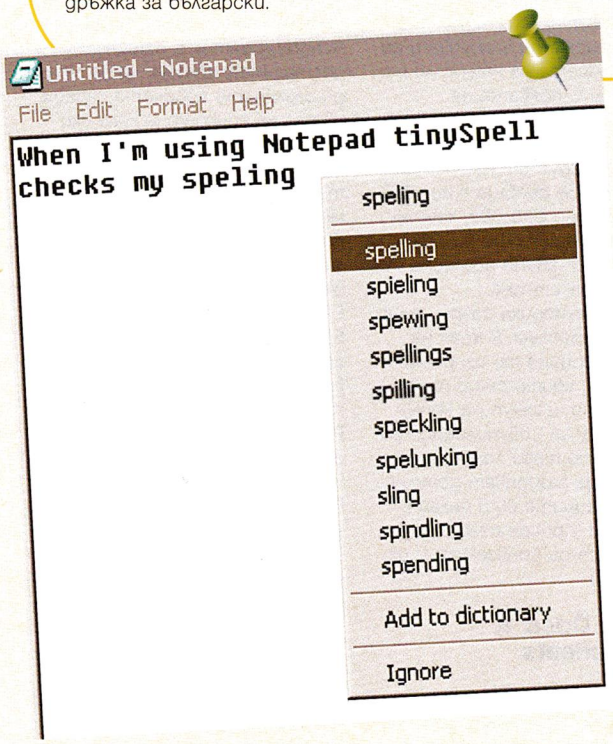
Пеню Дачев

# Best Free Soft 02/2007

## tinySpell

Version: **1.5.012**
Size: **555 KB**
Site: **http://www.tinyspell.m6.net/**
OS: **Win ALL**

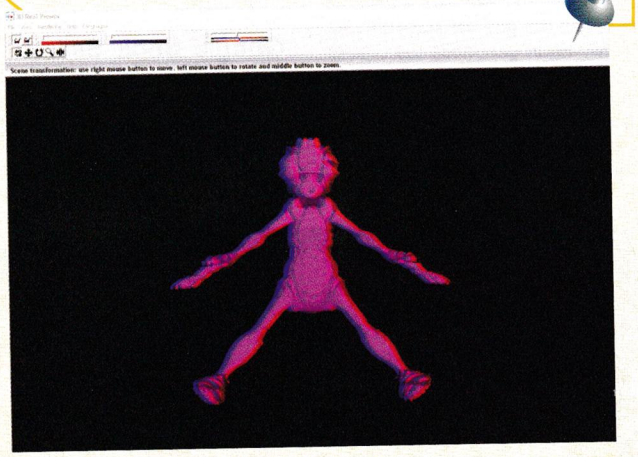
Налагало ли ви се е да пишете на английски, а да не сте сигурни колко „l" има в думата spelling на езика на Шекспир (или подобни правописни правила), и не използвате Word или OpenOffice (където английският спелчек е вграден). Значи имате проблем. Решението му се нарича TinySpell. В него се съдържат над 110 000 думи (сто и десет хиляди!!) от LexSaurus American English Dictionary! Работи без проблем, лек е и много малък. Освен това може да ви подсказва докато пишете и дори да издава звук при допускане на грешка. Може да яе ползва даже за участие по форуми с Интернет Експлорер, ако още не сте преминали към FireFox, където проверката за грешки е автоматична и има поддръжка за български.




## DRealViewer Version: 1.0

Size: **2.53 MB**
Site: **http://www.cze.cz/**
OS: **Win ALL**

Не може да нямате поне приятел, ако не самия вие да работите или правите експерименти с някоя програма за 3D анимация. Но ако нямате инсталирана програмата или рендвана картинка, а само изходния файл, положението става "какво правим, колега", както питаше един приятел... В този случай на помощ идва DRealViewer. Не е голям, леко работи и визуализира файлове на най-популярните програми за тримерна анимация - 3Ds Max, Maya, Autocad и Blender. Възможностите, които ви дава, освен да видите как изглежда моделът, са да го завъртите, намалите, уголемите и дори да направите грубо превю от него.



## Adblock Plus

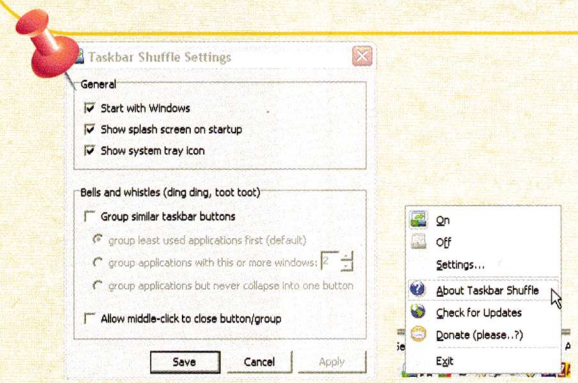
Version: **0.7.2.4**
Size: **216 KB**
Site: **http://adblockplus.mozdev.org/**
OS: **Win ALL, FireFox**

Ако вече сте преминали към FireFox и сте станали фен, един от задължителните плъгини е Adblock Plus. Той блокира всички (повтарям ВСИЧКИ) реклами. За целта използва собствени алгоритми и база данни. Пряко това всичко става с два-три клика и след това програмата си работи без да я забелязвате, ако не броим червената иконка с АВР и ле-е-е-кото, почти незабележимо забавяне на огнената лисица.

## Taskbar Shuffle

Version: **2.0**
Size: **623 KB**
Site: **http://www.freewebs.com/nerdcave/**
OS: **Windows XP**

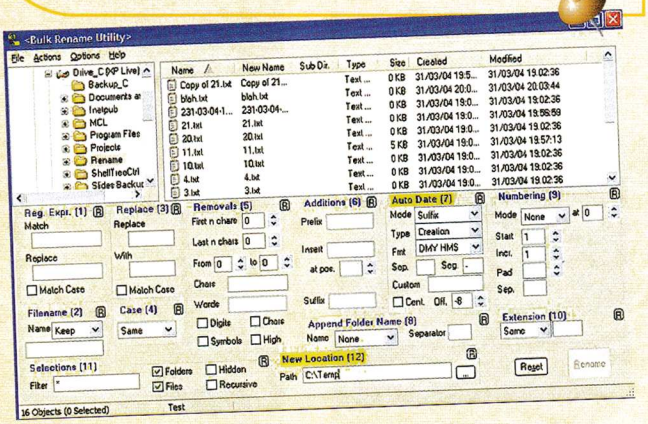
Ако програмата Taskbar Button Manager от предишния брой ви е допаднала като идея, но има още какво да се желае като (тук добавете, каквото не ви е харесало), то ето ви една алтернатива, наречена Taskbar Shuffle. Идеята й е същата (да размествате бутоните на таскбара, за да ви е по-удобно), изпълнението й е друго. Винаги съм се чудил как във всички версии на Window$ досега, дори и във Vi$ta, Майкрософт не са се сетили да добавят тази екстра, а ни карат да се съобразим с възможностите на тези ОС...




## Bulk Rename Utility

Version: **2.4.2.0**
Size: **828 KB**
Site: **http://www.bulkrenameutility.co.uk/**
OS: **Win NT/2K/XP/2K3**

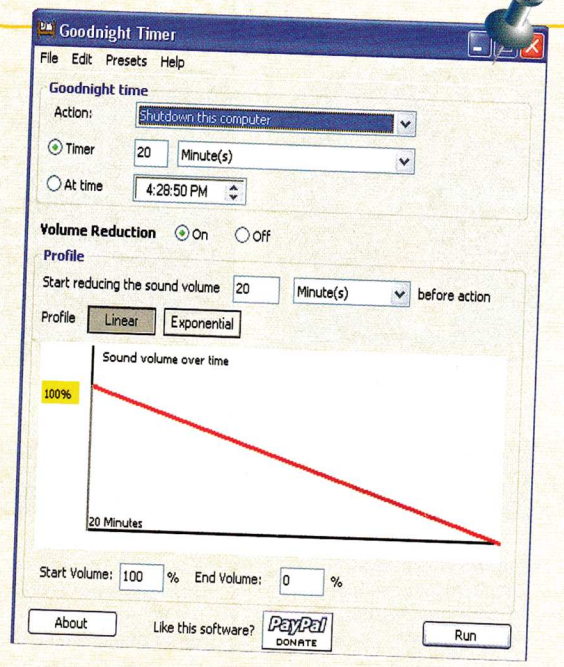
Ако някога ви се е налагало да преименувате повече от 10 файла на ръка, знаете колко е досадно това действие. Разбира се, решения много. Едно от тях е Bulk Rename Utility, което е с много опции и възможности, но само с няколко клика успява да се справи с тази задачка-закачка. В новото име на файловете се поддържат добавяне на пореден номер (img-0001, img-0002, img-0003...), добавяне на дата (10_12_2006_img-0001, 10_12_2006_img-0002, 10_12_2006_img-0003), промяна на малки букви с главни (10_12_2006_img-0001 става на 10_12_2006_Img-0001), както и още едно кило подобни. Като за финал - това действие може да се прави с неограничен брой файлове, както и на директории и дори техните поддиректории.




## Goodnight Timer

Version: **1.1**
Size: **1.1 MB**
Site: **http://www.immortalsoftware.com/**
OS: **Win NT/XP**

Обичате ли да слушате и дори да заспивате на музика? А дразните ли се, когато след два-три часа се събудите от следващото парче, което неясно защо е пет пъти по-силно от предишното или от бръмчането на скапания вентилатор, който сменяте от две седмици? Явно и Себастиян Фриц, авторът на Goodnight Timer, се е вбесявал от това и за целта я е написал. Инсталирате програмата, настройвате я, пускате музика или филм и си полягвате на спокойствие. Когато наближи времето, което сте отбелязал, звукът леко и плавно намалява и ако сте указали, писито се загасва, влиза в хибернейт или стендбай, а за вас остава да се обърнете на другата страна и да си доспите. И не се притеснявайте - когато пуснете компютъра звукът ще бъде отново силен.




## WallpaperFlickr

Version: **1.0**
Size: **51 KB**
Site: **http://www.rushfrisby.com/**
OS: **Win ALL**

Flickr.com е един от най-популярните сайтове са шерване на авторска фотография. Пълен е с много и готини снимки на автори от цял свят, и разглеждането му е удоволствие. Ако пък искате то да се пренесе на вашия екран като уолпейпър качвайте WallpaperFlickrm, посочете името на автора, на който се кефите, и това е цялата работа. Единственото изискване е да имате неограничен като време интернет и колкото се може по-голям монитор.

## Spider

Чудесно реализирана аркадна игра с много добра визия и озвучаване, в която ще поемете управлението на малко паяче, чиято цел е да тича и подскача из красивите триизмерни нива в опитите си да събере колкото се може повече светулки.

## Wario's Revenge 2

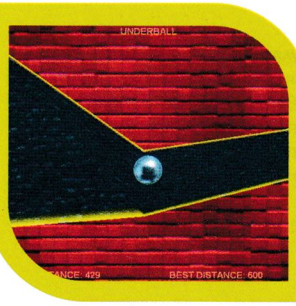
Добре дошли в света на Wario. Точно така – не Mario, а Wario! Целта в тази симпатична аркада обаче е същата – да съберете всички монети в дадено ниво, без да ви убият слугите на Баузър, който за пореден път е завладял вашия трон. .

## Ninja Loves Pirate

Това е най-добрата безплатна шведска игра за 2005-та, направена с изключително добър стил. Тя е наситена с много екшън и свежо чувство за хумор, което ще ви гарантира поне няколко приятни часа, прекарани в нейната компания.

## Underball

Малка румънска игра с пристрастяващ геймплей. Поемете управлението на постоянно движещо се оловно топче и го прекарайте през най-различни по вид коридори, без да му позволите да се докосва до каквото и да било. Не е толкова лесно, колкото звучи!




## Freak World

Влезте в ролята на смел изследовател и помогнете на нещастните жители на отдалечена планета да се превърнат от мутанти отново в нормални същества. Как? Като ги откриете преди да умрат и ги поставите в специален демутатор.

## Guardian of Paradise

Стилна японска ролева игра – Zelda-клонинг, в която ще трябва да откриете лек, за да помогнете на малката си болна сестричка. Какво повече ви трябва да знаете? Единственият недостатък: идеята можеше да бъде малко по-оригинална.

## ЕКИПЪТ

### Автори

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов – Димò
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Стефан Хаджиев
Стоян Спахиев

### Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

### Реклама и маркетинг

Велчо Стефанов
Олга Вълчева
Петър Табов

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел: (02) 9863819, 9861493
reklama@pcmania.bg

### Адрес на редакцията

София 1000
ул. "Стефан Караджа" №5
тел: (02) 9874719
redakcia@pcmania.bg

### Интернет от

Headoff G. I.
www.headoff.biz

### Печат

ДЕЛТА+ ДИМИТРОВ И СИЕ www.deltaplus.net 032/ 630-642

Превземете тъмната граница яздейки крилати същества под ваш контрол.

Усъвършенствайте мистичните енергии на кървавите елфи.

ОТВЪД АЗЕРОТ...

# ЕДИН НОВ СВЯТ ВИ ОЧАКВА

Вдигнете нивото на героите до 70, след това отключете един нов свят на възможности.

Освободете невероятната мощ на драеней.

WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE

WWW.WOW-EUROPE.COM
WWW.PULSAR.BG

ПУЛСАР

© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. World of Warcraft is a registered trademark of Blizzard Entertainment, Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

BLIZZARD ENTERTAINMENT

обади се от
стационарен телефон

# 09004 1710

# ПОРЪЧВАШ 1, ПОЛУЧАВАШ 3

SMS на номер

# 1710

WAP.GSMZABAVA.COM

## ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

## JAVA ИГРИ

**204283** Предизвикателство за всеки любител на ШАХА. Добави още едно супер удоволствие към деня си. Nokia, Sony Ericsson, Sagem, Siemens, Alcatel, LG, Motorola, Panasonic, Samsung, Sharp *

**204284** Горещо лято, красива природа... Жадуващ за вълнуващо приключение в еднообразния живот на провинцията? Сладострастни и диви девойки ще ти покажат един свят, в който не е надничал мъжко око. Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Motorola, Samsung, Sagem, Sharp *

**204285** Искаш ли да вземиш големия бакшиш? Ще трябва много да се постараеш! Nokia, Sony Ericsson, LG, Motorola, Sagem, Samsung, Sharp, Siemens *

**204286** Най-смелата МАЙМУНКА на света скача от лиана на лиана през гъстата и опасна джунгла, за да спаси своите малки бебоци. Sony Ericsson, Nokia, Samsung, Motorola, Sagem, Siemens, LG *

**204287** Стартирай своята кариера в най-привлекателния бизнес на света! Режисирай своя собствена порно продукция! Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Sagem, Motorola, LG, Siemens *

**204288** Познаваш ли женското тяло добре? Ако е така може да провериш ... сега и тук. И ще получиш своето ;))) * Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Sharp, Motorola, NEC, Alcatel

**204289** Те са млади и много любопитни за тяхното първо еротично приключение. Бъди джентълмен и те ще ти разкрият своите тайни ... Nokia, Samsung, Sony Ericsson, LG, Siemens, Sharp, * Motorola, Sagem, Alcatel, Panasonic

**204290** ЛЕГЕНДАРНИЯТ МАРИО! Любим на всички. Всичко е като при истинския, събира монети, пуска се по тръби. Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Siemens *

**204291** Най-добрата java игра за 2005! Няма ли да я пробваш? Sony Ericsson, Siemens, Nokia, Samsung, Sharp, Motorola, Sagem, Alcatel *

**204292** Обичаш ли да разрушаваш? Е това е твоята игра! Качвай се на булдозера и събаряй всичко по пътя си! * Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Siemens, Alcatel, Motorola, Sharp, Sagem, LG

**204293** Може да свалите 10 горещи блондинки, които ще подсладят твоите любовни нощи! * Nokia, Siemens, Samsung, Sharp, Sony Ericsson, Motorola, Sagem, Panasonic, Alcatel

**204294** Супер яка игра напомняща на Легендарният МАРИО! За тези, които искат и могат нещо повече! Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Sharp, Siemens, Motorola, Sagem, Alcatel, LG, Panasonic *

**204295** Използвай своя мозък и бъди много бърз!!! Участвай в състезанието и разбери колко си умен! Nokia, Samsung, Sony Ericsson, LG, Sagem, Alcatel, Sharp, Motorola *

**204296** Най-големия хит в Европа! Ще се побъркаш от смях ;-) Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Siemens, Motorola, Sharp, Sagem, Alcatel, LG *

**204297** Планът на града е внушителен. Ако си велик воин и строител ще успееш. Слава и пълен сандък с пари ще е твоята награда! Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Alcatel, Motorola, Siemens, LG, * Sagem, Sharp

**204298** Добре познатата игра от компютрите -Worms. Sony Ericsson, Nokia, Siemens, Motorola *

**204299** Горещи снимки със секси домакини!!! Хортни ще те подлуди! Sony Ericsson, LG, Nokia, Alcatel, * Siemens, Panasonic, Samsung, Motorola, Sharp, Sagem, Philips

**204300** Управляваш малко селце и постепенно го развиваш до съвременен град. Nokia, Samsung, Sony Ericsson, * Alcatel, Siemens

**204301** Фараони, мумии ... Смъртно опасни тайни скрити в загадъчните пирамиди ... Nokia, Sharp, Sony Ericsson, Siemens, Samsung, Motorola, Panasonic, * Sagem, Philips

**204302** Може би ти ще си единственият, на който тя щесподели своите малки тайни и еротичен опит ... * Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Siemens, Alcatel, Motorola, Sagem, Panasonic, Sharp

**204303** Ако обичаш високи скорости и опасни приключения - това е твоята игра!!! Sony Ericsson, Samsung, Nokia, Motorola *

**204304** Играта много наподобяв на познатата на всички игра Mortal Kombat. Nokia, Samsung, Sony Ericsson, * Siemens, Motorola

**204305** Бъди там, когато най-добрите приятелки откриват за пръв път своите тела и забравят за всичко около тях. Nokia, Samsung, * Sony Ericsson, Siemens, Motorola, Sharp, LG, Sagem, Alcatel, Panasonic

**204306** Искаш ли да научиш техниките за правене на секс в автомобил;-) Това е тъкмо за теб. Nokia, Sony Ericsson, Siemens *

**204307** НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК стани велик магьосник с най-мощните магии и заклинания на света Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Siemens, Sharp, Motorola, Alcatel, Sagem, LG *

**204308** Космически войни! Ако си падаш по игри от типа на StarCraft това е твоята игра!!! Nokia, Samsung, Sony Ericsson, * Siemens, Philips, Panasonic, Sharp, Motorola, Sagem

**204309** Използвай своя Бирен Бластер, за да усмириш жадната тълпа! Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Sagem, Alcatel, Motorola, Sharp, * Siemens, LG

**204310** Подготви се за голяма битка с всичко и всеки! Nokia, Samsung, Siemens, Alcatel, Motorola, Sharp, Sony Ericsson, * Panasonic, LG

**204311** Карпов X3D Chess е идеалната игра за хората обичащи шаха. Sony Ericsson, Siemens, Nokia, Sharp *

**204312** Еоп е едно малко любопитно драконче, което ще бъде изправено пред много нови опасности, но това няма да го спре! Хайде да се забавляваме! * Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Siemens, Sharp, Motorola

**204313** Ти си джентълмен. Каниш я на вечеря отваряш вратата, дърпаш стола Време е за твоята награда ... ;))) * Sony Ericsson, Nokia, Siemens, Motorola, Samsung

**204314** Опитай атмосферата на Испанската Примера Дивизион! Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Motorola *

**204315** Още една Кама Сутра за мобилен телефон! Може да намериш нещо и за теб. Nokia, * Sony Ericsson

**204316** Толкова е секси, когато следиш котешката походка на Пам отзад ... Наслади се на играта ... * Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Siemens, Alcatel, Sharp, Motorola, Sagem, LG

**204317** Прасчо от Townsmen серията се завръща! Стартирайте в най-необикновената и луда игра специално за вас на БЪЛГАРСКИ ЕЗИК. Sony Ericsson, Nokia, Siemens, * Motorola

**204318** За всички, които очакват да видят нещо повече ... Магията ще те завладее!!! Nokia, Samsung, Panasonic, Sharp, Alcatel, Motorola, Siemens, Sagem, Sony Ericsson *

## МЕЛОДИИ

| ВИДЕО | | | ПОЛИ | РЕАЛ |
|---|---|---|---|---|
| 204259 | Ъпсурт ХИТ! | Втора цедка | 680195 | 710568 |
| 204260 | Goodslav и Буч | 50лева разходи | 680196 | 710569 |
| | 50 Cent | Candy Shop | 680197 | 710570 |
| | Black Eyed Peas НОВО! | My humps | 680198 | 710571 |
| | Christina Aguilera | Hurt | 680199 | 710572 |
| | Danzel | My Arms Keep Missing You | 680200 | 710573 |
| | Fergie | Fergalicious | 680201 | |
| 204261 | Morandi | Falling Asleep | 680202 | 710574 |
| | Rihanna | Unfaithfull | 680203 | 710575 |
| | HOLLY DOLLY ХИТ! | DOLLY SONG | 680204 | 710576 |
| 204262 | Азис и Деси | Казваш, че ме обичаш | 460057 | 710577 |
| 204263 | Алисия | Съблечи ме | 460058 | 710578 |
| 204264 | DJ Дамян | Ръца Пръца | 460059 | 710579 |
| 204265 | Борис Дали | Пиян | 460060 | 710580 |
| | Ивана | Освободете дансинга | 460061 | 710581 |
| | Ивана | Седем дни | 460062 | 710582 |
| 204267 | КОНСТАНТИН | КОЙ ЖИВЕЕ В ГАРАЖА | 460063 | 710583 |
| 204268 | Малина | В тишината | 460064 | 710584 |
| 204269 | Малина и Азис | Черните очи | 460065 | 710585 |
| | Преслава | Дяволско желание | 460066 | 710586 |
| 204270 | ПРЕСЛАВА | КОГАТО СЪМНЕ | 460067 | 710587 |
| 204271 | Преслава | Лъжа е | 460068 | 710588 |
| | Преслава | УМОРИХ СЕ | 460069 | 710589 |
| 204272 | Софи и Устата | Буря в сърцето ми | 460070 | 710590 |
| 204273 | Софи и Устата | Мой си дяволе | 460071 | 710591 |
| 204274 | Софи и Устата ХИТ! | Точно ти | 460072 | 710592 |

COVER

## ЗВУЦИ И ЛАФОВЕ

| | | | |
|---|---|---|---|
| Кажи баба "Thank you" | 710593 | 710617 | Теменужееее, ело дай... |
| "Thank you", "Thank you" ... | 710594 | 710618 | Има ли нещо ромско, така... |
| Много е скъпо, ама много е скъпо | 710595 | 710619 | Добър ден, Како |
| НОВО! Да не съм щангист ? | 710596 | 710620 | Да да слушам ви ... |
| Браво бе, жена ... | 710597 | 710621 | Добре, Како, извенете!!! |
| ХИТ! Баба псува ЯКО част 1 | 710598 | 710622 | Подсвиркване |
| ХИТ! Къде е батко? | 710599 | 710623 | Гръмотевици |
| НОВО! Кажи бабе "Fuck you" | 710600 | 710624 | Мили мой, имаш ново съобщение |
| Бебе | 710601 | 710625 | Моля те, вдигни /сладкък дечко/ |
| ХИТ! Говори Бай Брадър | 710602 | 710626 | Айде бе муцка, вдигни го! |
| Имате ново съобщение еро | 710603 | 710627 | Шефе, разкрити сме! |
| Леле, жената звъни ... | 710604 | 710628 | Слушай , шамандуро! |
| Ядосан китаец | 710605 | 710629 | Моя ненагледност! |
| Детски кикот | 710606 | 710630 | Евала ти правим, бате |
| Вдигни си телефона, ма, пача ... | 710607 | 710631 | Сините в атака... |
| Ей сладур, телефонът ти звъни | 710608 | 710632 | Оргазъм |
| Мила, този тъпак пак ти звъни | 710609 | 710633 | Баба псува ЯКО част 2 ХИТ! |
| Ало коте, идвам, сваляй дрехите ... | 710610 | 710634 | Yoda-Message from the dark side |
| ХИТ! Полицейска сирена | 710611 | 710635 | Yoda-Answer the phone |
| Ръмжене на тигър | 710612 | 710636 | Луда крава |
| ХИТ! Хей, секси, вдигни си телефона | 710613 | 710637 | Къде си бе, ку*е |
| ХИТ! Аз съм твоя телефон | 710614 | 710638 | Ти мене уважаваш ли ме |
| Не бе, кажи бе ... | 710615 | 710639 | Hello, are you there |
| Ехооо, заплес ! | 710616 | 710640 | Имаш телефон, вдигаш го |

РОМСКИ ЗАБИВКИ

## ВИДЕО

КАК ДА ПОРЪЧАМ? Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089). В sms-а напиши кода на избрания продукт и добави индекса на GSM-а ти: Пример: 12345 N

Индекси на GSM-и: N - Nokia, S - Siemens, G - Samsung, E - Sony Ericsson, M - Motorola, A - Alcatel, E - Други

КАК ДА ПОРЪЧАМ ПРЕЗ СТАЦИОНАРЕН /БТК/ ТЕЛЕФОН? Обади се на номер 09004 1710 и следвай внимателно менюто. За да ползваш автоматизираната система, е необходим телефонен апарат с тонално набиране.

* ВАЖНО! За да получиш поръчаните от теб продукти, е необходимо да имаш активиран WAP. За да провериш дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя GSM, зареди WAP портал WAP.GSMZABAVA.COM. Там ще намериш и БЕЗПЛАТНИ демо продукти. Всеки поръчал полифонична мелодия, java игра, реален звук, цветна картинка или видео клип, ще получи ТОП 5 класация на най-хитовите ни продукти в продължение на 4 седмици. Спирането на ТОП 5 класацията може да направиш по всяко време при изтеглянето на продукта. Всяка поръчка се осъществява с изпращането на 2 sms-а. Цената на един sms е 2,40 лв. с ДДС. Поръчване на продукт чрез 090041710 струва 1,80 лв. с ДДС на минута. Промоцията е валидна за полифонични мелодии, цветни картинки, java игри, видео и реални звуци. За проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help, e-mail: support@gsmzabava.com или на 089 8650627.